
N64 PLAYSTATION
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
III ÉVFOLYAM 11 SZÁM
1999 NOVEMBER
576 KONZOL
SZÉP NŐ! KLASSZ JÁTÉK!
A TÖKÉLETES KOMBINÁCIÓ!
XENA: WARRIOR PRINCESS - PSX

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL: 359-0576

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



~~36999,-~~ HELYETT

AKCIÓS ÁR

34999,-

PLAYSTATION



NINTENDO 64

NINTENDO 64
+1 CONTROL PAD +MARIO 64 KAZETTA
36999,-

NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD
+STAR WARS POD RACER
+MARIO 64 KAZETTA
49999,-

40 WINKS	HIVJ
A BUG'S LIFE	13990.-
ACTUA POOL	13990.-
AGENT ARMSTRONG	11990.-
AIR COMBAT /PLATINUM	7990.-
AIR RACE	9990.-
AIRONAUTS	HIVJ
ALIEN TRILOGY /PLATINUM	7990.-
ALL STAR TENNIS 99	13990.-
ALLIED GENERAL	13990.-
ALUNDRA	13990.-
ANNA KOURNIKOVA SMASH C. TENNIS	12990.-
APE ESCAPE	12990.-
APOCALYPSE	13990.-
ARMORED CORE	12990.-
ASSAULT	13990.-
ASTERIX & OBELIX	HIVJ
ASTERIX	13990.-
AUTO DESTRUCT	11990.-
ATTACK OF THE SAUCERMAN	12990.-
AYRTON SENNA KART DUEL	13990.-
AZURE DREAMS	13990.-





BALL BLAZER CHAMPIONS	12990.-
BASEBALL 2000	HIVJ
BATMAN & ROBIN	13990.-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	11990.-
BIG AIR	13990.-
BIOFREAKS	13990.-
BLAM MACHINHEAD	13990.-
BLASTO	13990.-
BLAZE & BLADE	13990.-
BLAZING DRAGONS	13990.-
BLOOD LINES	13990.-
BLOODY ROAR 2	13990.-
BLOODY ROAR	13990.-
BOMBERMAN QUEST	HIVJ
BOMBERMAN WORLD	13990.-
BRAHMA FORCE	13990.-
BREATH OF FIRE 3	13990.-
BUBBLE BOBLE /PLATINUM	7990.-
BUGS BUNNY LOST IN TIME	13990.-
BUSHIDO BLADE	13990.-
BUST A GROOVE	13990.-
BUST A MOVE 2 /PLATINUM	7990.-
BUST A MOVE 3DX	13990.-
BUST A MOVE 4	13990.-
C3 RACING	13990.-
CARDINAL SYN	13990.-
CARMAGEDDON	13990.-
CASTLEVANIA	11990.-
CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING	13990.-
CBZ	13990.-
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	HIVJ
CIRCUIT BREAKERS	13990.-
CIVILIZATION II	13990.-
COLIN MCRAE RALLY /PLATINUM	7990.-
COLONY WARS VENGEANCE	13990.-
COMMAND & CONQUER /PLATINUM	7990.-
COMMAND & CONQUER RED ALERT	13990.-
COMMAND & CONQUER RETALIATION	13990.-
CONSTRUCTOR	11990.-
COOL BOARDERS 2 /PLATINUM	7990.-
CRASH BANDICOOT 2 /PLATINUM	7990.-
CRASH BANDICOOT 3	13990.-
CRASH TEAM RACING	HIVJ
CROC /PLATINUM	7990.-
CROC 2	13990.-
CRUSADER NO REMORSE	13990.-
CYBERIA	7990.-
DARK FORCES	13990.-
DARK OMEN	13990.-
DEAD OR ALIVE	13990.-
DEATHTRAP DUNGEON	13990.-
DEMOLITION RACER	13990.-
DEVIL DICE	13990.-
DEVIL S DECEPTION	12990.-
DIABLO	13990.-
DIE HARD TRILOGY /PLATINUM	7990.-
DINO CRISIS	13990.-
DOOM /PLATINUM	7990.-
DREAMS	13990.-
DRIVER	14990.-
DUKE NUKEM 3D	9990.-
DUKE NUKEM TIME TO KILL	13990.-
DYNASTY WARRIORS	12990.-
EVIL ZONE	13990.-
EXPLOSIVE RACING	7990.-
EXTREME 500	HIVJ
FA FOOTBALL MANAGER 2000	13990.-
FA PREMIER LEAGUE STARS	13990.-
FADE TO BLACK /PLATINUM	7990.-
FANTASTIC FOUR	9990.-
FIFA 2000	13990.-
FIFA 98 /PLATINUM	7990.-
FIFA 99	13990.-
FIFTH ELEMENT	13990.-
FIGHTING FORCE 2	HIVJ
FIGHTING FORCE	13990.-
FINAL FANTASY VII /PLATINUM	7990.-
FINAL FANTASY VIII	14990.-
FISHERMANS BAIT	13990.-
FORMULA KARTS	9990.-
FORMULA ONE 97 /PLATINUM	7990.-
FORMULA ONE 99	13990.-
FORSAKEN	4990.-
FRENZY	13990.-
FROGGER	11990.-
FUTURE COP L.A.P.D. 2100 AD	13990.-
G POLICE /PLATINUM	7990.-
G POLICE WEAPONS OF JUSTICE	12990.-
GEX DEEP COVER GECKO	13990.-
GHOST IN THE SHELL	12990.-
GRAN TURISMO /PLATINUM	7990.-
GRAND THEFT AUTO + LONDON DATA	13990.-
GRAND THEFT AUTO 2	13990.-
GUARDIAN CRUSADE	13990.-
GUARDIAN OF DARKNESS	HIVJ
GUNGAGE 3D	13990.-
HARD EDGE	13990.-
HEART OF DARKNESS	13990.-
HELLNIGHT	HIVJ
HERCULES /PLATINUM	7990.-
HEXEN	7990.-
HOT WHEELS	13990.-
INDY 500	12990.-
INT. TRACK & FIELD /PLATINUM	7990.-
ISS SOCCER DELUXE	7990.-
IZNOGOOD	9990.-
JAMES BOND TOMORROW NEVER DIES	HIVJ
JEREMY MCGARTH SUPERCROSS 98	12990.-
JERSEY DEVIL	13990.-
JET RIDER 2	12990.-
JUDGE DREDD	11990.-
KENSEI SACRED FIST	13990.-
KICK OFF WORLD	13990.-
KINGSLEY'S ADVENTURE	12990.-
KKND KROSSFIRE	13990.-
KNOCK OUT KINGS 2000	HIVJ
KNOCKOUT KINGS 99	13990.-
KULA WORLD	13990.-
KURUSHI	7990.-
LAST REPORT	13990.-
LEGEND	13990.-
LEMMINGS	9990.-
LOADED	6990.-
LOST VIKINGS 2	9990.-
LOST WORLD /PLATINUM	7990.-
LUCKY LUKE	11990.-
MADDEN NFL 2000	13990.-
MAGIC THE GATHERING	9990.-
MARVEL SUPER HEROES	12990.-
MASS DESTRUCTION	9990.-
MAXIMUM FORCE	11990.-
MDK	12990.-
MEDIEVIL /PLATINUM	7990.-
MEGA MAN 8	13990.-
MEGA MAN BATTLE & CHASE	13990.-
MEN IN BLACK	13990.-
MESSIAH	HIVJ
METAL GEAR SOLID VR MISSIONS	7990.-
METAL GEAR SOLID	14990.-
MICKEY MOUSE /PLATINUM	7990.-
MISSION IMPOSSIBLE	13990.-
MONACO GP2	13990.-
MONKEY HERO	13990.-
MONSTER SEED	13990.-
MORTAL KOMBAT 4	13990.-
MORTAL KOMBAT TRILOGY /PLATINUM	7990.-
MOTO RACER /PLATINUM	7990.-

MOTO RACER 2	13990.-
MOTOR MASH	12990.-
MOTOR TOON GP 2	13990.-
MOTORHEAD	12990.-
MULAN	12990.-
NAGANO WINTER OLYMPICS	13990.-
NANOTEK WARRIOR	13990.-
NASCAR 2000	HIVJ
NASCAR 98	13990.-
NASCAR 99	13990.-
NBA LIVE 2000	HIVJ
NBA LIVE 99	13990.-
NEED FOR SPEED 2	11990.-
NEED FOR SPEED 3	9990.-
NEED FOR SPEED IV	13990.-
NHL 2000	13990.-
NHL 98	11990.-
NHL 99	13990.-
NHL FACE OFF 98	12990.-
NIGHTMARE CREATURES	11990.-
NINJA	13990.-
NO ONE CAN STOP MR DOMINO	9990.-
ODDWORLD ABE S EXODUS	13990.-
ODDWORLD ABE 'S ODDYSEE /PLATINUM	7990.-
ODT	13990.-
OMEGA BOOST	12990.-
ONE	13990.-
OVERBLOOD	13990.-
OVERBOARDD	13990.-
PANDEMONIUM /PLATINUM	7990.-
PANDEMONIUM 2	13990.-
PARAPPA THE RAPPER	7990.-
PERFECT WEAPON	13990.-
PGA TOUR GOLF 98	13990.-
PGA TOUR GOLF 98+JOY	9990.-
PITFALL 3D	13990.-
POCKET FIGHTER	13990.-
POINT BLANK 2	12990.-
POINT BLANK	13990.-
POOL HUSTLER	13990.-
POP N POP	HIVJ
POPULOUS THE BEGINNING	13990.-
PORSCHE CHALLENGE /PLATINUM	7990.-
PREMIER MANAGER 98	13990.-
PREMIER MANAGER 99	13990.-
PRO PINBALL : BIG RACE USA	13990.-
PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY	HIVJ
PRO PINBALL TIME SHOCK	7990.-
PUMA STREET SOCCER	13990.-
QUAKE II	13990.-
R TYPE DELTA	13990.-
R TYPES	13990.-
RAINBOW SIX	HIVJ
RALLY CROSS 2	13990.-
RAMPGAE WORLD TOUR 2	13990.-
RASCAL	14990.-
RAT ATTACK	HIVJ
RAY STORM	11990.-
RAYMAN /PLATINUM	7990.-
RC STUNTCOPTER	13990.-
RE VOLT	13990.-
READY TO RUMBLE BOXING	HIVJ
REBOOT	13990.-
RESIDENT EVIL /PLATINUM	7990.-
RESIDENT EVIL 2 /PLATINUM	7990.-
RIDGE RACER REVOLUTION /PLATINUM	7990.-
RIDGE RACER TYPE 4	13990.-
RIVAL SCHOOLS	13990.-
ROAD RASH 3D	13990.-
ROCK & ROLL RACING 2	13990.-
ROGUE TRIP	13990.-
RONIN BLADE	HIVJ
RUGRATS SEARCH FOR THE REPTAR	13990.-
RUNNING WILD	13990.-
S.C.A.R.S.	13990.-
SAN FRANCISCO RUSH	13990.-
SHADOW GUNNER	13990.-
SHADOW MAN	13990.-
SHADOW MASTER	13990.-
SHANGHAI TRUE VALOR	13990.-
SKULLMONKEYS	13990.-
SLED STORM	13990.-
SMALL SOLDIERS	13990.-
SMURFS	HIVJ
SOUL REAVER	13990.-
SOVIET STRIKE /PLATINUM	7990.-
SPAWN	13990.-
SPEED FREAKS	12990.-
SPEEDSTER	13990.-
SPICE WORLD	7990.-
SPORT CAR GT	13990.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	9990.-
SPYRO THE DRAGON 2	13990.-
SPYRO THE DRAGON	13990.-
STAR GLADIATORS	9990.-
STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI	13990.-
STAR WARS: THE PHANTOM MENACE	13990.-
STEEL REIGN	13990.-
STREET FIGHTER COLLECTION	13990.-
STREET FIGHTER EX+ ALPHA	9990.-
STREET SKATER	13990.-





SUPER PANG COLLECTION	12990.-
SUPERCROSS	HIVJ
SYPHON FILTER	12990.-
TAI FU: WRATH OF TIGER	13990.-
TARZAN	12990.-
TEKKEN 2 /PLATINUM	7990.-
TEKKEN 3 /PLATINUM	7990.-
TENCHU	13990.-
TEST DRIVE 4	13990.-
TEST DRIVE 4X4	13990.-
TEST DRIVE 5	13990.-
TETRIS PLUS	12990.-
THE GRANSTREAM SAGA	13990.-
THE NOTE	12990.-
THE UNHOLLY WAR	13990.-
THEME HOSPITAL	13990.-
THIS IS FOOTBALL	HIVJ
TIGER WOODS 99	13990.-
TILT PINBALL	7990.-
TIME CRISIS /PLATINUM	7990.-
TOCA TOURING CAR /PLATINUM	7990.-
TOCA TOURING CAR 2	13990.-
TOMB RAIDER /PLATINUM	7990.-
TOMB RAIDER 2 /PLATINUM	7990.-
TOMB RAIDER III	14990.-
TOMB RAIDER IV	HIVJ
TOMBI	13990.-
TONY HAWK SKATEBOARDING	13990.-
TOTAL DRIVIN	12990.-
TRAP RUNNER	13990.-
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	13990.-
TRUE PINBALL /PLATINUM	7990.-
UBIK	HIVJ
UM JAMMER LAMMY	HIVJ
UNHOLY WARS	13990.-
V BALL	11990.-
VICTORY BOXING 2	13990.-
VIPER	9990.-
VIRUS	13990.-
VMX RACING	13990.-
V-RALLY /PLATINUM	7990.-
V-RALLY 2	13990.-
WAR OF THE WORLDS	HIVJ
WARCRAFT II	13990.-
WARGAMES	13990.-
WARPATH JURASSIC PARK	HIVJ
WCW MAYHEM	HIVJ
WCW NITRO	13990.-
WCW NVO THUNDER	13990.-
WIEVPOINT	9990.-
WILD 9	13990.-
WILD ARMS	13990.-
WING COMMANDER IV	9990.-
WIPEOUT /PLATINUM	7990.-
WIPEOUT 3	13990.-
WORMS ARMAGEDDON	13990.-
WRECKIN CREW	13990.-
WU TANG	HIVJ
WWF WARZONE	13990.-
WWF WARZONE	13990.-
X FILES	12990.-
X MEN CHILDREN OF THE ATOM	13990.-
X MEN VS STREET FIGHTER	13990.-
XENA WARRIOR PRINCESS	HIVJ
XENOCRACY	13990.-
Z	9990.-
ZERO DIVIDE 2	13990.-

AERO GAUGE	16990.-
AIRBOARDER 64	9990.-
BANJO KAZOOIE	16990.-
BEETLE ADVENTURE RACING	17990.-
BIFREAKS	16990.-
BLAST CORPS	9990.-
BODY HARVEST	16990.-
BOMBERMAN 64	9990.-
BUCK BUMBLE	9990.-
CARMAGEDDON	16990.-
CHAMELEON TWIST	15990.-
CHARLIE BLAST TERRITORY	16990.-
CHOPPER ATTACK	16990.-
COMMAND & CONQUER	17990.-



CRUISIN USA	9990.-
DARK RIFT	14990.-
DISNEY MAGICAL TETRIS	HIVJ
DOOM 64	16990.-
DUKE NUKEM :ZERO HOUR	16990.-
DUKE NUKEM 64	16990.-
F1 POLE POSITION 64	9990.-
F1 WORLD GRAND PRIX	16990.-
FIFA 98	16990.-
FIFA 99	17990.-
FIGHTERS DESTINY	9990.-
GOLDEN EYE	16990.-
GT 64	9990.-
HEXEN	16990.-
HOT WHEELS	HIVJ
HYBRID HEAVEN	HIVJ
IGGYS RECKIN BALLS	9990.-
JET FORCE GEMINI	16990.-
KNIFE EDGE	16990.-
KNOCKOUT KINGS 2000	HIVJ
LAMBORGHINI	16990.-
LODE RUNNER 3D	16990.-
MADDEN 64	16990.-



MADDEN NFL 99	9990.-
MARIO GOLF	16990.-
MARIO PARTY	16990.-

MICHAEL OWENS WLS 2000	16990.-
MICRO MACHINES	17990.-
MISSION IMPOSSIBLE	9990.-
MK MYTHOLOGIES : SUB ZERO	16990.-



MONSTER TRUCK MADNESS	16990.-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	16990.-
NAGANO OLYMPIC HOCKEY	16990.-
NASCAR 99	16990.-
NBA JAM 99	17990.-
NBA LIVE 99	16990.-
NEW TETRIS	HIVJ
NHL 99	16990.-
PENNY RACERS	17990.-
QUAKE	9990.-
RAKUGA KIDS	17990.-
RAYMAN 2	16990.-
RE VOLT	17990.-
RUGRATS TREASURE HUNT	16990.-
SAN FRANCISCO RUSH	9990.-
SCARS	16990.-
SHADOW MAN	17990.-
SILICON VALLEY	16990.-
STAR WARS EPISODE 1 RACER	17990.-
STAR WARS ROGUE SQUADRON	17990.-
STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER	9990.-
TONIC TROUBLE	HIVJ
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-



TOP GEAR RALLY	16990.-
TUROK 2	17990.-
V RALLY 99	16990.-
VIRTUAL CHESS 64	11990.-
VIRTUAL POOL 64	17990.-
WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY	9990.-
WCW VS NWO	16990.-
WETRIX	9990.-
WORLD CUP	9990.-
WORLD DRIVER	HIVJ
WWF WARZONE	9990.-
XG2	16990.-
YOSHI S STORY	16990.-
ZELDA	17990.-

COLOR GAME BOY

720	9990.-
ANTZ	9990.-
ARCADE HITS	9990.-
ASTERIX & OBELIX	9990.-
BLACK BASS FISHING	HIVJ
BUGS BUNNY & LOLA BUNNY	9990.-
CARMAGEDDON	HIVJ
CENTIPEDE	9990.-
CHESSMASTER	9990.-
CONKERS POCKET TALES	9990.-
CRAZY BIKERS	HIVJ
CRAZY CASTLE 3	9990.-
DROP ZONE	9990.-
DUKE NUKEM	9990.-
F1 WORLD GP	9990.-
FROGGER	9990.-
GAME AND MATCH GALERY 2	7990.-
GEX	9990.-
HARVEST MOON	7990.-
HEXCITE	9990.-
ISS SOCCER 99	9990.-
KLAX	9990.-
LAS VEGAS	9990.-
LEGEND OF RIVER KING	9990.-
LOGICAL	9990.-
MAYA BEE	9990.-
MEN IN BLACK	9990.-
MONTEZUMA'S REVENGE	9990.-
MORTAL KOMBAT 4	9990.-
NBA JAM	9990.-

NBA JAM 99	9990.-
PITFALL	9990.-
POCKET BOMBER MAN	7990.-
POWER QUEST	9990.-
QUEST FOR CAMELOT	9990.-
R TYPE DX	9990.-
RAMPAGE WORLD TOUR	9990.-
RATS	9990.-
RUGRATS	9990.-
SHADOW GATE	9990.-
SHANGHAI POCKET	9990.-
SILICON VALLEY	9990.-
SMURFS NIGHTMARE	9990.-
SPY VS SPY	9990.-
SUPER BREAKOUT	9990.-
SUPER MARIO BROS DELUX	9990.-
TETRIS DX	7990.-
TOP GEAR RALLY	9990.-
TUROK 2	9990.-
TWOOBLE	9990.-
V RALLY	9990.-
WARIOLAND II	9990.-
WICKED SURFING	HIVJ
WWF ATTITUDE	9990.-
ZELDA	9990.-
CAESARS PALACE 2	HIVJ
10 PIN BOWLING	HIVJ
ALL STAR TENNIS 99	HIVJ
FIFA 2000	HIVJ

GAME BOY

ADVENTURE ISLAND	6990.-
ALADDIN	7990.-
ALIEN VS PREDATOR	7990.-
ANIMANIACS	7990.-
ASTERIX	6990.-
BATMAN FOREVER	6990.-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-
BOMBERMAN	7990.-
BOXING	7990.-
BUGS BUNNY 2	6990.-
BUST A MOVE 2	6990.-
COLD SHADOW	7990.-
CONTRA ALIEN WARS	6990.-
DAFFY DUCK	6990.-
DARKWING DUCK	7990.-
DENNIS THE MENACE	6990.-
DER GLOCKNER VON NOTRE DAME	9990.-
DONKEY KONG LAND 2	7990.-
DONKEY KONG LAND 3	9990.-
DONKEY KONG LAND	6990.-
DONKEY KONG	6990.-
DOUBLE DRAGON II	6990.-
DRAGONS LAIR	7990.-
DUCK TALES	6990.-
EMPIRE STRIKES BACK	7990.-
F1 RACE	7990.-
FINAL FANTASY ADVENTURES	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 2	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 3	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND	9990.-
FLINSTONES	6990.-
GHOST BUSTERS II	7990.-
GODZILLA	7990.-
GRAND PRIX	7990.-
GREMLINS 2	6990.-
HME ALONE 2	7990.-
HUGO 2	9990.-
INDIANA JONES & LAST CRUSADE	7990.-
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	7990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990.-
JUNGLE BOOK	6990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-
JURASSIC PARK II	7990.-
JURASSIC PARK	6990.-
LEMMINGS	7990.-
LION KING	6990.-
LITTLE MERMAID	7990.-
LOONEY TUNES	6990.-

MEGAMAN II	7990.-
MEGAMAN	7990.-
MICKEYS DANGEROUS CHASE	7990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MORTAL KOMBAT I-II	7990.-
MOTOCROSS MANIACS	7990.-
MR NUTZ	7990.-
MULAN	9990.-
NIGEL MANSEL	7990.-
ODDWORLD ADVENTURES	7990.-
PAPERBOY	7990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POOL	7990.-
POPEYE 2	7990.-
PRIMAL RAGE	7990.-
RETURN OF THE JEDI	7990.-
ROAD RASH	6990.-
ROBOCOP VS TERMINATOR	6990.-
SMALL SOLDIERS	9990.-
SMURFS NIGHTMARE	7990.-
SMURFS TRAVEL THE WORLD	7990.-
SMURFS	6990.-
SPIDERMAN XMEN	6990.-
SPIROU	7990.-
SPY VS SPY	6990.-
STAR WARS	7990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPERMAN	7990.-
SYLVESTER & TWEETY	7990.-
TALESPIN	7990.-
TAMAGOTCHI	7990.-
TARZAN	6990.-
TAZ MANIA	6990.-
THE REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
TINY TOONS - WACKY SPORTS	7990.-
TINY TOONS ADVENTURE	7990.-
TOP GUN	7990.-
TRACK & FIELD	7990.-
TRUE LIES	6990.-
TUROK	9990.-
WARIOLAND	6990.-
WATER WORLD	6990.-
WAVE RACE	7990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-
WORLD CUP 98	7990.-
WORMS	7990.-
WWF RAW	5990.-
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-
YOSHIE'S COOKIE	5990.-

SEGA DREAMCAST CD-k

BLUE STINGER	HIVJ
HOUSE OF THE DEAD 2	HIVJ
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2	HIVJ
SONIC ADVENTURE	HIVJ
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	HIVJ
TRICK STYLE	HIVJ
VIRTUA FIGHTER 3	HIVJ

KIEGÉSZÍTŐK

PLAYSTATION

Memory Card 1MB	2999,-
Memory Card 2MB	HÍVJ!
Memory Card 4MB	HÍVJ!
RFU Adapter	3999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
Pro Pilot Dual Shock Joystick	9999,-
Scorpion Gun G-Con Komp.	6999,-
X-Plorer FX V3.0	11999,-
Avenger Gun + pedál	11999,-
Cyber (Dual) Shock Controller	5999,-
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Viper Dual Shock Controller	6999,-
Primal Pad - Dual Shock	9999,-
Falcon Gun (lézer irányfénnyel)	HÍVJ!
Real Arcade Gun	14999,-
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999,-
Pro Carry Case (táska)	HÍVJ!
Kábelek:	
-Joy Hosszabító	2999,-
-Link	2999,-
-Scart + G-Con	2999,-

NINTENDO 64

Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999,-
Memory Extension Pack - 4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-

GAMEBOY

Multi Boy (Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró)	7999,-
GB Color link kábel	HÍVJ!
GB Color hálózati adapter + akku	HÍVJ!



McLaren Wheel - Dual Shock
Kormány + Sebváltó + Pedál + Kézifék
24999,-

MÁR KAPHATÓ!
SEGA DREAMCAST



DREAMCAST + JOY + DEMO CD

HÍREK

HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS (NINTENDO 64)

Titus

Ki ne ismerné Herkulest, a bivalyerős mitológia hőst, aki félistennek született? A TV is adta mostanában a róla szóló sorozatot, mely alapján a Titus készít majd játékot a Nintendo 64 tulajdonosok részére. A Legendás Kalandozások során Herkulest irányítjuk, aki feladatául Zeusz kiszabadítását tűzte ki, ugyanis elrabolták. 3D-s mászkálós/ügyességi részekkel tarkított játékmenetre kell számítani, meg persze arra a rengeteg gonosz útonállóra és mitológiai hősre, akit el kell majd tángálni. A 3 választható hős története különbözik egymástól, azonban a memóriakártya segítségével kombinálhatjuk felszedett tárgyaikat, illetve megszerzett tudásaikat. Reméljük eme hangzatos ígéretek minél előbb megvalósulnak, de 2000 közepénél előbb senki ne számítson rá.







PAPERBOY (NINTENDO 64)

High Voltage







Az, hogy milyen nehéz is valójában egy újságkihordó élete, csupán akkor tapasztalod meg magad is, ha újságot hordasz ki. A való életben bevethetsz olyan cseleket, hogy elásol 50 szórólapot, felgyújtasz 100-at, azonban a High Voltage nevű banda által készítendő Nintendo változatban más alternatíváid akadnak. Itt egy bicikilvel felszerelve kell eljuttatnod az újságokat a megfelelő helyre, persze rengeteg akadály állja majd utadat. Mivel egy városban kell tekerned, így a kutyák, gyalogos nénik, illetve autók kikerülése rutin feladatoddá kell hogy váljon. A részletességről annyit mondanak, hogy egy házat mind a 4 oldaláról megközelítheted, tehát abszolút nem vagy bekorlátozva. Minél jobban végzed a munkád, annál több pénzt tudsz elzsebelni, amiből aztán fejlesztheted a bicajt, vagy különböző tárgyakat vásárolhatsz (csúzlit a kutyáknak...). A PlayStation-ös verzió még idén, a Nintendós jövő év elején várható.

VANDAL HEARTS II (PLAYSTAION)

Konami

Ifjonc tesztelő koromban az első program, amit a Martin megmutatott, az a Vandal Hearts volt, mint a legkirályabb stratégiai RPG PlayStation-re. A Konami üdvöskéjét jól az eszembe véstem, mondván: biztos hallunk még róla. S nocsak, mit jelentettek be a minap? Készül a Vandal Hearts II. A játék alapkoncepciója marad a régi, azaz döntött, kb. 45 fokos szögben felülről látott terepen két csapat játszik. Mindkét csapat ugyanannyit léphet, de meg kell várni míg a másik lép, vagy támad. Magyarul: egy modernizált sakkjáték. Ami azonban új, az a grafika százszorta szebbé tétele, a térképek négyszer nagyobbá rajzolása, a több mint 120 fegyver megalkotása és a többvariációs befejezés. A két rész történetileg is kapcsolódni fog egymáshoz régi és új karakterek felbukkanásával, de csak majd jövő év közepe felé.





THE LEGEND OF DRAGOON (PLAYSTATION)

Sony





Most ősszel jelentette be a Sony egyik meglepetés számba menő játékát a Sárkány Legendáját. Hogy miért ment meglepetésszámba? Azért, mert 3 éve titokban tudták tartani a több mint 100 (!) embert foglalkoztató projectet. Ez pedig nem kis teljesítmény, főleg a külföldi sajtót ismerve. A részletekről elöljáróban annyit, hogy egy képzeletbeli világban járunk, ahol 108 különböző faj él és itt is egy fiatal srác lesz az akit irányítani kell. A játék nézete legjobban a Grandiához hasonlítható, de a harci rendszer működése még titok. Az elméletileg 4 CD-sre tervezett játék még Japánban sem jelent meg, úgyhogy európai premierre ne számítsunk egyelőre - de lényeg, hogy lesz, s talán jobb, mint a híres Final Fantasy sorozat...

STAR TREK (PLAYSTATION)

Activision

Űrhajós lövöldözős játékból az utóbbi időben ha nem is sok, de mindenképpen minőségi cuccok jelentek meg. Ismét újabb próbálkozásnak lehetünk majd szemtanúi, csak ezúttal az Activision gárdájától. A 30 pályát számláló játékban egy federációs űrhajót irányítva kell lelövöldözni a Borgokat, Klingonokat, s egyéb hasonló, a Star Trek univerzumra jellemző szörnyeket. Mivel még a fejlesztés korai stádiumában járnak a készítők csak jövő év közepén számíthatunk rá.




RESIDENT EVIL: GUN SURVIVIOR (PLAYSTATION)

Capcom

Tiszta hülye ez a Capcom. Ez volt az első reakcióm, amikor megláttam a Gun Survivor promóciós anyagát. Hiszen ez sem lesz más, mint egy újabb bőr a Resident Evil-ről. De elmagyarázom miről is van szó. A játék mesterien ötvözi a Time Crisis belső nézetét és a Quake mozgásszabadságát. Hiszen itt egy fénypisztollyal a kezedben kell lövöldözni az előre letárolt háttér előtt, de annyi szabadságod még is van, hogy eldöntsd, előre szeretnél e menni, vagy befordulni. A jól ismert kulcsok, illetve File iratok is megtalálhatóak lesznek a játékban, az RE 1 és 2 szörnyeivel egyetemben. A játék Januárban jelenik meg Japánban, onnan még kb. fél évet kell rászámolni az európai megjelenésig.



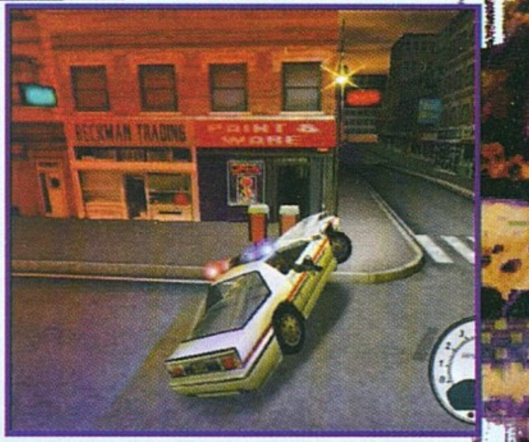




WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES: DEADLY PURSUIT (DREAMCAST)

Fox Interactive

Mivel mindig is mély nyomot hagytak bennem a brutális történések, még mindig kristály tisztán emlékszem az RTL Klub A világ legrémisztőbb rendőrségi üldözései műsorsorozatra, melyben pórul járt bűnözőket szemlélhettünk meg zsaruszemmel. Nos, pontosan ez lesz a felállás a Fox azonos című Dreamcast játékában is. A több mint 75 pályát számláló program még azzal is büszkélkedhet, hogy számon tartja az agresszivitást, valamint a különböző reakcióidőket – sőt, állítólag ez lesz minden idők legnagyobb városát magában rejtő anyag is. Minden azonban csak a jövő év második felében fog bekövetkezni.





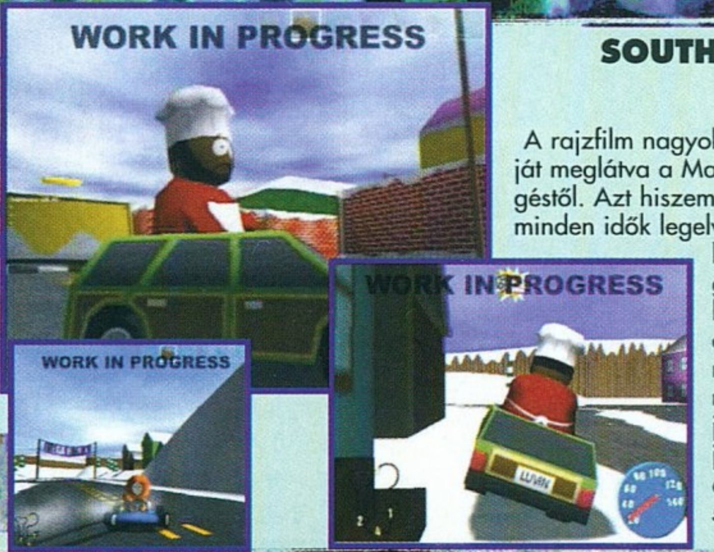






SOUTH PARK RALLY (NINTENDO 64)

Acclaim



A rajzfilm nagyobb vihart kavart Amerikában, mint az El Nino, grafikáját meglátva a Martin megőszült, én pedig az asztal alá estem a röhögéstől. Azt hiszem elég impozáns felvezetést adtam a South Park-nak, minden idők legelvontabb és leggusztustalanabb rajzfilmjének. És most, hogy a Doom játékoknak már mutattak egy fityiszt, úgy gondolták Acclaim-ék ideje kifigurázni az autós játékokat is. A reklám szerint elfelejtheted a Gran Turismo 2-t, a Need for Speed 4-et, a South Park Rally kenterbe veri mindet! A 12 szereplős őrült száguldozásból persze most sem hiányzik az erőszak, hiszen lehet ütlegelni a járműből is... A Nintendós és PlayStation-ös verzió is jövő év elején jön. ***(Meg ugyan nem őszültem, de amikor Cartman a mozifilmben előadja a Kyle anyjáról szóló sanzonját, tényleg elhagyott az erőm! Martin)***

SOUTH PARK: CHEF'S LUV SHACK (NINTENDO 64)

Acclaim

És hogy ne legyen elég a jóból még egy South Park erre a hónapra. Ezúttal a kvízjátékok kedvelőinek kedveznek az Iguana emberei, akik a South Park népszerűségét kihasználva egy fejtörőkkel teli cuccal állnak majd elő. Állítólag a sorozatot nem ismerők is remekül szórakozhatnak majd rajta, de igazi kikapcsolódást csak az igazi hard core rajongóknak okozhat. De csak jövő év végén.





TEST DRIVE 6 (DREAMCAST)

Accolade

Akinek egy jó autóversenyes játék a szíve vágya, az talán örömmel hallja a hírt, hogy lesz Test Drive Dreamcast-re. A kimagasló paraméterekkel rendelkező játék legfőbb tulajdonsága, hogy nagyon szép. Azon kívül persze, hogy lehet versenyezni Japán, amerikai és európai kocsikkal valódi és kitalált tájakon.











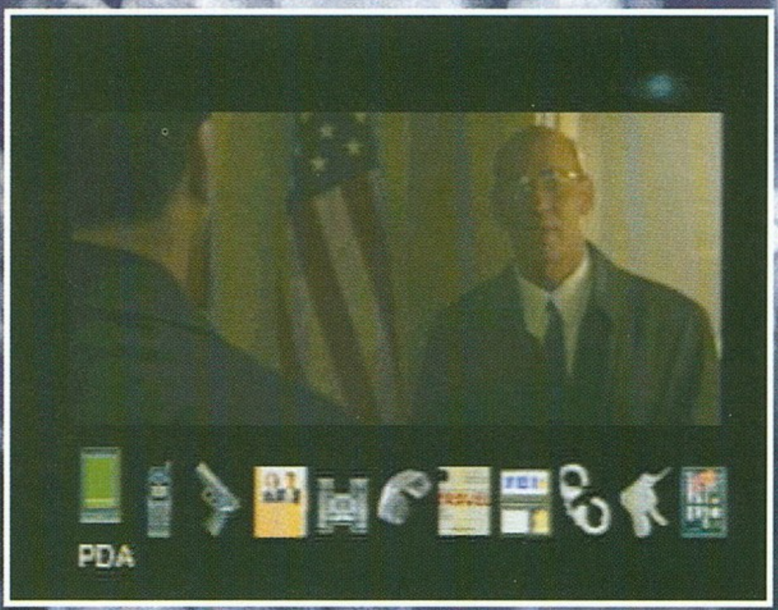


Az utóbbi időben kezdtek elvonási tüneteim lenni az X-Akták miatt. Az egész akkor kezdődött ugye, amikor a Magyar Televízió nagy bőszen bejelentette, hogy 1 évvel az amerikai TV premier után (ami akkoriban nagyon nagy szó volt!) megvette ezt a fantasztikus-tudományos sorozatot. Az biztos, hogy engem az első pillanatok óta odaszögezett a képernyő elé. Aztán képzelhetitek mekkora érvágás volt, amikor pénzügyi okokra hivatkozva a harmadik szériánál leállították a vetítést. Aztán időközben volt egy mozifilm is, csak hát a felét nem értettem, de amúgy király volt. S akkor egy hónapja megjelent a PlayStation-ös változat azonnal elvonultam vele egy sötét szobába, s addig ki sem jöttem, míg végig nem játszottam. Ami nem ment könnyen, mert nem csak hogy 4 CD-s az anyag, de BAROMI nehéz is. Úgyhogy remélem örömmel veszitek a teljes leírást a mellékletben. Addig is dumálok itt valamit magáról a játékról is.

ELŐ(ÍT)ÉLET

Hogy miért is lett sikeres a sorozat, én csak azzal magyarázom, hogy az emberek (legalábbis magamból kiindulva) imádják az olyan misztikus dolgokat, amit épp ésszel nem tudnak megmagyarázni, mégis valamilyen szinten szeretnék ha igaz lenne. Itt vannak példának rögtön az UFO-k. Szerintem a világ legmisztikusabb dolga (ismét csak magamból kiindulva) a földön kívüli élet. Olyan parányiak vagyunk ezen az apró kis bolygón a mi kis galaxisunkban, hogy kizárt dolog, hogy egyedül lennénk. Talán Chris Carter is ugyanígy gondolkodott, amikor az FBI-nál a valóságban is létező X – azaz lezáratlan – aktáiból sorozatot csinált. A legtöbb rész paranormális tevékenységekkel foglalkozott, ám a legizgalmasabb mindig az idegen létforma megjelenése volt.

Mivel a sorozat nagyon hamar lett sikeres így a buzgó újságírók elkezdtek kutakodni a nem túl ismert főszereplők után. És ez lett az első nagy X-Aktás botrány. Ma már mindenki tudja, hogy Mulder és Scully ügynökök azelőtt szintén filmeztek, csak hát kevesebb szöveget mondtak és mellesleg ruha sem volt rajtuk. Az Internet ontotta a képeket, szerencsére kis idővel elcsendesedett a vihar a téma körül. Ma meg már ott tartunk, hogy lassan véget érnek a részek, és a szereplők is otthagynák az egész stábot, hisz mindenki beleőszült (Chris Carter meg aztán szó szerint).



AZ IGAZSÁG IMMÁR IDEÁT VAN...



Most nézem a TV műsort, hogy péntekenként nyomják az új részeket az egyesen! Világ X-Aktásai gyülekezzetek és nézzétek Ti is. Megnézném én is, ha el nem alszok addig...

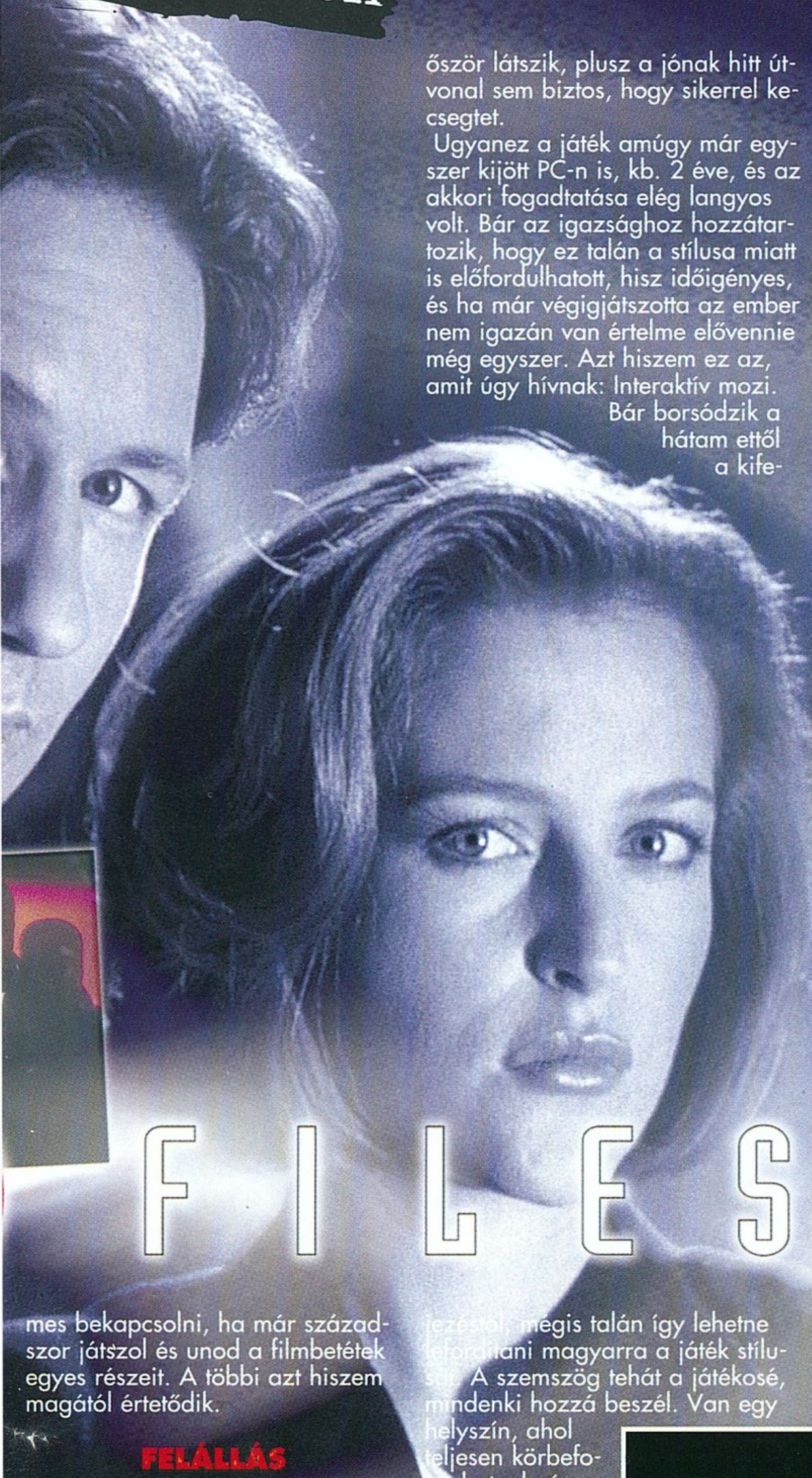
ELŐJÁTÉK

A korongot a gépbe helyezve már dőltem is hátra a kényelmes fotelben, hogy minél előbb érezzem azt a kisugárzást, amit a sorozat egyes részei okoztak, így izgatottan vártam az intrót. Nem is csalódtam, hiszen egy rövid, azonban velős, de mégis semmi konkrétumot nem mondó jelenet után máris következett a főcím és a sorozat nyitó képei. Miután végignéztem azt is, pár perc töltés után a menüben találtam magam. Zárójeles megjegyzésként mondanám el, hogy a játék itt tölt a legtöbb ideig, menet közben viszont másodperceket kell csak várni! Szóval ott voltam a menüben. Mivel még nem játszottam a játékkal, így a főmenü Help pontja igen hasznos volt számomra, ami bemutatta, hogy a képernyőn – amit majd a játékban is látok – mit-hol találok. Aztán volt egy misztikus Gamplay menü is, ahol az olyan dolgokat állíthattam be, hogy legyen-e automata intuíció, vagy hogy az akciójelenetek milyen nehézségűek legyenek. Később körvonalazódott bennem, hogy melyik mit is jelent, amit le is írnék gyorsan. A játék úgy lett megoldva, hogy amíg nem csinálsz meg kulcsfontosságú feladatokat, addig nem tudsz továbblépni. És mivel ezen feladatok nincsenek névlegesítve fogalmad sem lesz róla, hogy mit kell csinálnod. Ekkor jön az első számú beépített csalás a főnököd: Shanks. Amikor bemész az irodájába, és odaadod neki az elektronikus jegyzeteidet, elmondja, hogy melyik helyszínre kell visszamenned. Ha netalántán ezután sem menne, akkor jön az automata intuíció, amit bekapcsolva lesz egy kék kör a képernyő tetején. Ez akkor fog neked jelezni, amikor valamilyen kulcsfontosságú dolgot kell cselekedned. Ha még ekkor sem tudod hová tenni a dolgot, alul megjelenik egy videó, amire kattintva automatikusan végre lesz hajtva az adott feladat. Az akciójelenetek nehézsége, akkor számít, amikor le kell lőnöd valakit. Mert a pisztoly nem csak dísznek van ott. A reakcióidő gyorsasága múlik a nehézségen. Minél könnyebbre van állítva, annál több időd lesz lőni. Aztán van a mozifilmek átlépése. Ez a Select-tel történik, akkor érde-









FILES

mes bekapcsolni, ha már századszor játszol és unod a filmbetétek egyes részeit. A többi azt hiszem magától értetődik.

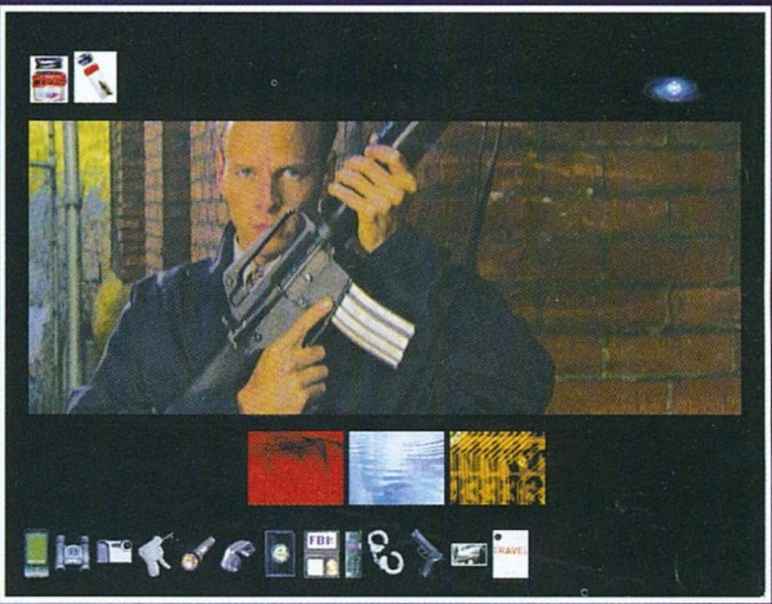
FELÁLLÁS

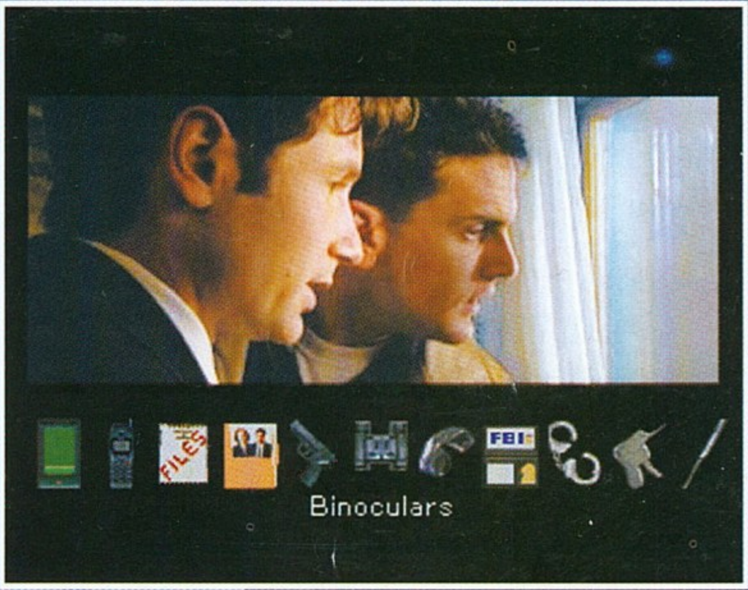
A sztorit még nem is mondtam, de az elején még annyira nem izgalmas. Mulder és Scully eltűnik egy bevetés során, és személyesen a főnökük Skinner érkezik az FBI helyi irodájába, hogy megbízza a legjobb embert az ügy felbonyolításával. S mint ahogy az lenni szokott, semmi sem az, aminek elsőször látszik, plusz a jónak hitt útvonal sem biztos, hogy sikerrel kecsegtet.

Ugyanez a játék amúgy már egyszer kijött PC-n is, kb. 2 éve, és az akkori fogadtatása elég langyos volt. Bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy ez talán a stílusa miatt is előfordulhatott, hisz időigényes, és ha már végigjátszotta az ember nem igazán van értelme elővennie még egyszer. Azt hiszem ez az, amit úgy hívnak: Interaktív mozi. Bár borsódzik a hátam ettől a kifejezéstől, mégis talán így lehetne lefordítani magyarra a játék stílusát. A szemszög tehát a játékosé, mindenki hozzá beszél. Van egy helyszín, ahol teljesen körbeforoghatunk, és szinte az összes tárgyat megnézhetjük. Ez nagyon komoly munkával járt, hiszen minden helyszínen fényképeket kellett készíteni, minden szögből fel kellett venni, s a párbeszédekben is az összes lehetőséggel számolni kellett. Így egy nagyon komplex és rendkívül változatos játékot kapunk, hiszen a válaszainktól tényleg más lesz a játék.

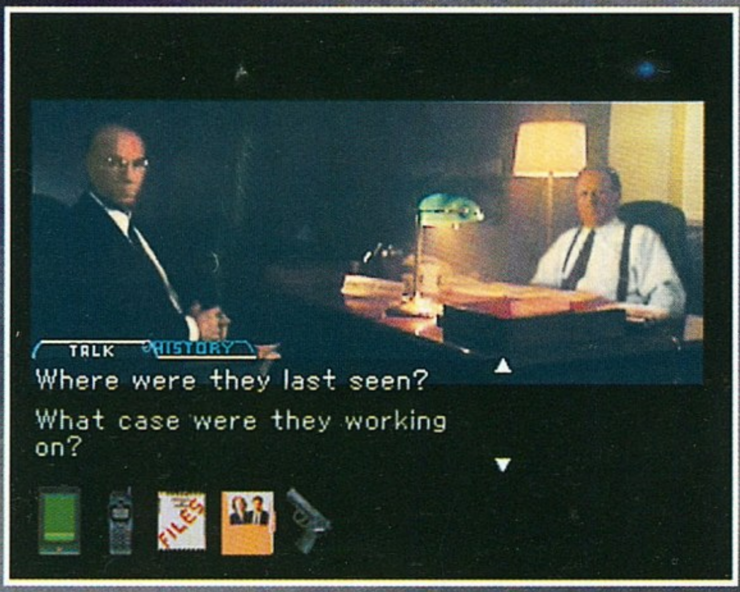
A képernyőt saját szemszögedből látod, ezen van egy kézfej, amit az irányokkal, vagy az analóg karral mozgathatsz. Amerre a mutatóujj mutat arra közlekedhetsz. Ezek az alap irányok, úgymint: előre, balra, jobbra, fel, és le. Hátra nem tudsz 180 fokos fordulatot tenni, hanem kétszer kell balra, vagy jobbra menni. Tehát egy szobát négy részre osztottak fel. Amikor valamire rá tudunk közelíteni, meg tudjuk nézni, akkor értelemszerűen a szem ikon jelenik meg. Ha pedig valamit használni akarsz (ajtót kinyitni, tárgyat felvenni), akkor a kéz ökölbe szorítja önmagát és áram fok ugrándozni a kezei között.

Amúgy nagyon nagy ötletnek tartom, hogy a sorozatban szereplő összes színész feltűnik a játékban, s ráadásul valamelyiket meg külön keresni is kell. Ilyenek például a meghalási jelenetek. Ezekből rengeteget láthatunk, feltéve, ha ügyesen halunk meg. Igen, ez elég furán hangzik, de tudni kell meghalni is.









És ekkor borzasztó titkokról kerül le a lepel. De a történeten végigmenve előkerül X, aki Mulder titokzatos jóakarója, vagy a 3 furcsa haver, akik bármit elintéznek, de a cigarettázó férfit is lehet látni! Szóval a rajongóknak ez igazi csoda. Eredeti nyelven hallani kedvenc színészüket.

Mit is mondhatnék értékelésképpen? Ez egy nagyon jó és színvonalas játék. Én már az előzetes verziót is hónapokig nyomtam, s a véglegessel is elég jól játszogattam – érdekes volt látni a fejlődést. Pár dolog kimaradt, pár új bekerült, de lényegében a játék szuper. Igaz angoltudás nagyon kell, mert bonyolultsága vetekszik egy résszel a sorozatból, amit néha még magyarul sem könnyű felfogni, ráadásul segítség nélkül BORZASZTÓ (eredetileg itt mást akartam írni...) nehéz lesz bizonyos részeken továbbjutni. Gondolok itt a raktárban található tárgyak megkeresésére, vagy néhány jelenetre a vége felé. Viszont jó, hogy rengeteg párbeszéd van, s valamelyiket egyáltalán nem is láthatod, ha másik útvonalat választasz. Például sok függ a hangulati tényezők megválasztásától is.

B.P

THE X FILES

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ JÓ, MERT X-AKTÁK
× MÁR AZ ELEJÉN SEM KÖNNYŰ, DE A VÉGÉRE NAGYON BEGOROMBUL

88%

FEKETE PÉTER KORONGVILÁGA

Két hatalmas blődség után már nem árthat egy harmadik, úgyhogy nagy élvezettel fogtam neki a Discworld Noir tesztelésének. Akik játszottak a korábbi két Discworlddel nyilván osztják a véleményemet, hiszen az abszurd- és feketehumor olyan tömény mennyiségben volt jelen ezekben a kalandjátékokban, hogy a végigjátszásuk felettébb le tudta fárasztani az embert – persze az ilyen fáradtságot mindig szívesen vesszük.

Aki esetleg nem tudná, a Korongvilágot egy igencsak sikeres író Terry Pratchett álmodta meg, akinek pihent agyú történetei már számos könyv alapjául szolgáltak. A végtelen világűrben egy óriási teknős úszik, melynek páncélján négy hatalmas elefánt álldogál: ők tartják a hátukon ezt a kifordított világot. Ennek a világnak a legnagyobb városa: Ankh-Morpork, a Discworld-történetek legbecsesebb színhelye. Benne a Patrícius uralkodik igen szigorú rendszabályokkal, mely "rendre" talán a legjellemzőbb momentum, hogy az alkimistáktól kezdve a bérgyilkosokig minden "szakma" külön céhet képvisel. A lakosság elég sok "etnikumból" áll: körükben ugyanúgy fellelhetők törpék és trollok, mint vámpírok, vagy az egyszerű, közönséges emberek.

Nem hétköznapi hely tehát ez az Ankh-Morpork, de amik ott történnek, azok még furcsábbak – legalábbis azok számára, akik valami logikát keresnek a Pratchett-univerzumban. Ankh-Morporkban bármi megtörténhet, de soha senki nem lepődik meg semmin – az illogikus dolgok teljesen logikusak. Akik játszottak a Discworld első részével, a saját bőrükön tapasztalhatták ezt. Minthogy a fenti elv a játékmenetben is érvényesült, elképesztően nehéz kalandjáték volt – emlékszem, nagyon megizzadtam vele. Mint emlékezetes: a Láthatatlan Egyetem egyik lelkes hallgatóját, Rincewindet, a varázslótanoncot alakíthattuk, akivel Ankh-Morpork városát egy félelmetes sárkánnyal szemben kellett megvédenünk. A második részben szintén Rincewind szerepét kaptuk, s egy megüresedett állást kellett betöltenünk – a Halál döntött úgy, hogy nyugdíjba megy... Utóbbi epizód immáron rajzfilm minőségben volt tálalva, és már sokkal játszhatóbb volt, mint az elõd (a beszélgetések alapján ki lehetett következtetni a képtelen megoldásokat), úgyhogy nem véletlenül lett a kedvencem.

MÁS, MINT A TÖBBI

Meg kell mondjam, az immáron harmadik Discworld játék egy kissé más, mint amire számítottam. Sutba dobták a rajzfilmszerű prezentációt, csakúgy mint a jól bevált főhőst, és helyettük 3D-s figurákkal a film noir világába kalauzolnak bennünket, amit a legjobban úgy körülbelül a '40-es évek Bogart-filmjei jellemeznek. Olyan filmekről van szó, mint a Máltai Sólyom, vagy a Casablanca, melyek motívumai (persze természetesen parodizálva) folyton folyvást felbukkannak a játék során. Már csak a főhős is ezek közé tartozik. Nem kétséges, hogy honnan származik a flegmának tűnő, ám mégis éles logikájú magándetektív figurája, aki fapofával és meglehetős szarkazmussal vágja ki magát a legképtelenebb helyzetekből is, s miközben a kusza szálakat bogozgatja, mély érzelmi válságon megy keresztül. Szenved, mert valamikor anno elhagyta a nagy "Ő". (Ugye ismerős a történet.) Lewton valaha a városi őrség (ez a helyi rendőrség) kötelékébe tartozott, de mióta valami csúnya ügy miatt elcsapták, kénytelen magánpraxist folytatni. Problémái tehát besűrűsödtek, így nem vehetjük zokon, hogy az utóbbi időben többet nézett a pohár fenekére...

A cselekményről elöljáróban annyit, hogy magándetektívünket a végzet asszonya keresi fel, aki egy bizonyos személyt – állítólag a szeretőjét – kívánja felkutatni.



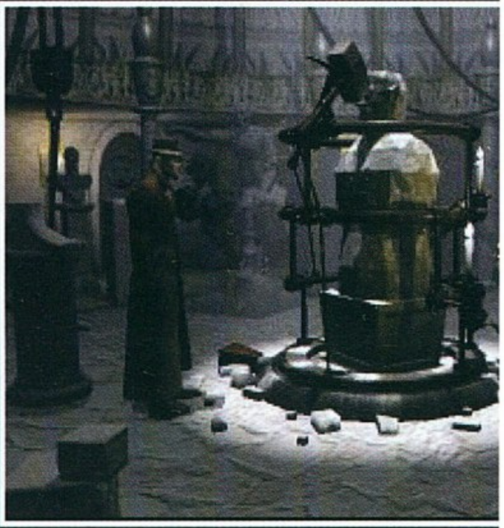
Persze az ügy hátterében több van, mint holmi szerelmi kapcsolat: összeesküvésre, zsarolásra, rituális gyilkosságsorozatra derül fény. Bár a fény talán nem éppen a megfelelő szó, mert a film noirra jellemző búskomor atmoszférát sötét lebujok és esőáztatta utcák segítségével teremtették meg.

AZ IRÁNYÍTÁS

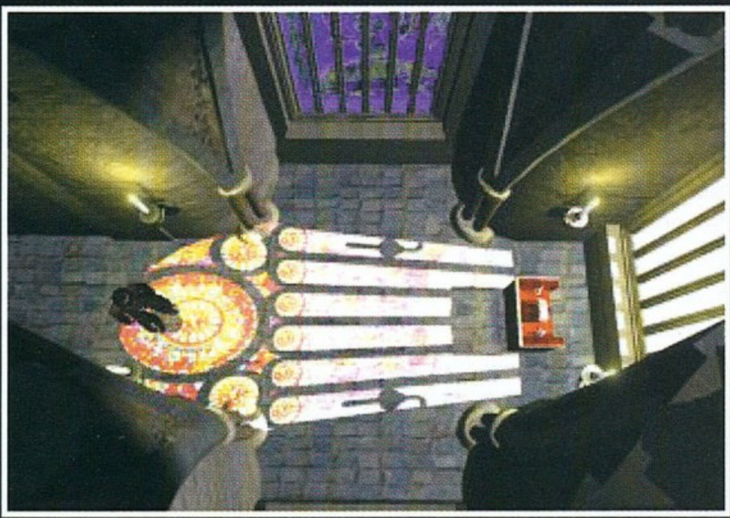
A játék grafikai stílusa tehát egészen különbözik a korábbi Discworld-öktől, viszont az irányítás ugyanaz maradt – azaz a point&click. A gombkiosztás a következő: a háromszöggel cselekedhetünk/kérdezősködhetünk, a körrel vizsgálódhatunk, a négyzettel mászkálhatunk, az X-szel pedig továbbléptethetjük a felesleges dolgokat, szövegeket.

A játékban a mászkálás csak minimális időt rabol el, ugyanis a főbb helyszínek között a város távoli látképe segítségével közlekedhetünk. Persze – kalandjátékról lévén szó – a történet nagyjából lineáris, azaz nem mehetünk bármikor bárhova. A legelején például még csak két helyszín választható. Ahogy gombolyítjuk fel a cselekményszálat, úgy jelennek meg újabb aktív helyszínek, amiket majdan világosabb színnel lesznek megjelölve a térképen. Amúgy elmondanám, hogy még a helyszíneken belül is lerövidíthetjük a mászkát. Ha nem akarjuk megvárni, míg Lewton végigballag egy képernyőn, a cselekvés gombbal kattintva a kijáratra továbbnyomhatjuk az animációt.

Lewtonnak ugyan nincs százlábú ládikája, mint Rincewindnek, de a ballonkabátja belső zsebében ő is ugyanúgy számos tárgyat képes elsüllyeszteni. Csupán a hősünkre kell kattintani, mire egy ablakban megjelenik egy táska, és abban kotorászva előhalászhatjuk a használni kívánt dolgokat. (Vagy az "L1" gombbal közvetlenül hívhatjuk be a tárgylistát.) A másik roppant fontos dolog, amit szintén emberünkre mutatva vehetünk elő: a jegyzetfüzet. (Ennek a közvetlen elérése az "R1"-gyel történhet.) Lewton szépen, akkurátusan (ügyek szerint) rendszerezve minden fontosat papírra vet – az oldalak közt a füzet sarkaival lapozgathatunk. S hogy ez miért olyan lényeges? Hát mert hősünk foglalkozása ugyebár detektív, azaz nem csupán tárgyak keresésérõl és használatáról szól az élete. Mindenféle apró nyomot kell feljegyeznie, és ezekről aztán faggatnia a szemtanúkat. Ennek köszönhetően – noha a Discworld játékokban sosem volt hiány szövegből – most még több dumát kell végighallgatnunk. Sok beszédnek természetesen sok az alja: a legtöbb beszélgetés nem jó semmire. De mégis végig kell hallgatnunk mindenkit, mert nem lehet tudni, ki mikor mond valami lényegeset. Ha netán sietünk, elkerüli valami a







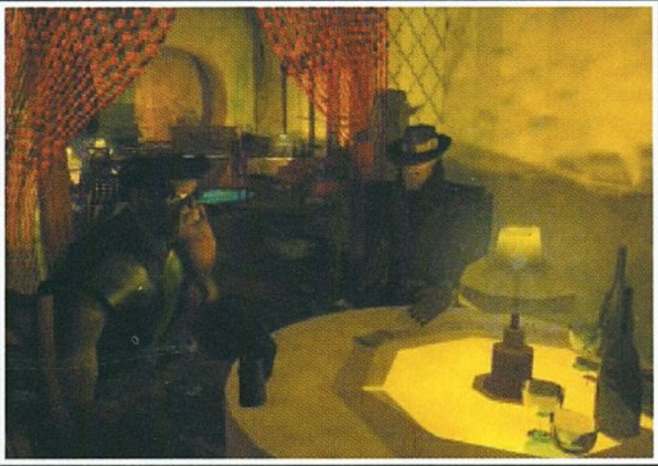
figyelmünket, és esetleg elfelejtünk valami fontosat megkérdezni, nagyon el lehet akadni. A játék éppen ezért nem egyszerű és nem is rövid. De az is biztos, hogy nem unalmas – rengeteg abszurd poén gondoskodik a szórakoztatásunkról.

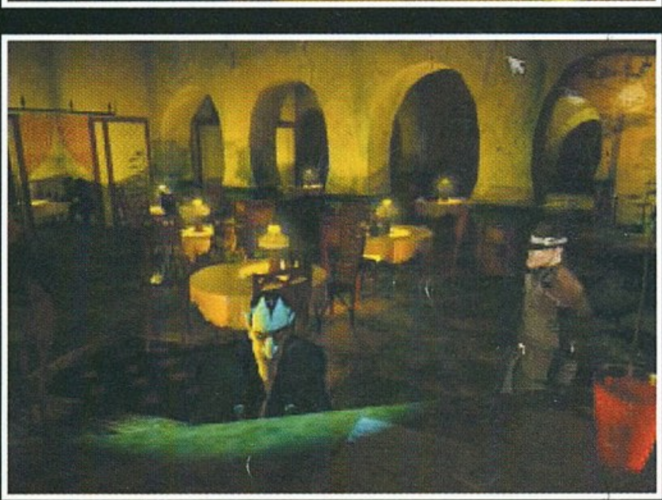
JÓ KIS "BESZÉLŐKÉJE" VAN

A beszélgetések már csak a tartalmukat tekintve is sajátságosak, de a technikai megoldásuk legalább annyira figyelemre méltó. Amikor megszólítunk valakit, egy "beszédpanel" jelenik meg, mellyel alapvetően négy dolgot tehetünk. Általános dolgokról cseveghetünk, megszakíthatjuk a beszélgetést, kérdezősködhetünk a feljegyzéseinkről, és végül tárgyakat vehetünk elő. A felsoroltak mindegyike egy-egy ikonnal van szimbolizálva, alattuk pedig egy ablak látható, melyben az újonnan felmerülő témák íródnak ki. Ezek azok a témák, amik csak az adott szereplőnél, és esetleg csak az adott szövegkörnyezetben aktuálisak, s ezért nem kerülnek külön feljegyzésre.

Egy sajátos dologra különösképpen felhívnám a figyelmet! Nevezetesen arra, hogy a feljegyzéseinket is használhatjuk tárgyként. Ha teszem azt: Lewton gyárt valamilyen elméletet, azt utána megpróbálhatjuk alkalmazni bizonyos tárgyakon.

Ezek után azt talán felesleges is mondanom, hogy ehhez a játékhoz elég jó nyelvtudás szükségeltetik. Ha nem értjük a szóvicceket és a poénokat, lemaradunk a lényegről – nem szólva arról, hogy az egyre inkább összekuszálódó szálak is maximális figyelmet követelnek. Azon olvasóinknak, akik esetleg egy kukkot sem értenek ángliusul, feltétlenül ajánlom PC-s testvérlapunk utóbbi számait, melyben jeles tollnokunk, CoVboy interpretálásában igen részletesen (és élvezetesen) van előadva a történet. Igaz, a mű terjedelme miatt (afféle folytatásos elbeszélésről van szó) ez a megoldás némi többletkiadást eredményez, de még mindig olcsóbb, mint befizetni egy intenzív nyelvtanfolyamra. Akik viszont csak elakadás ellen használnának egy leírást, azok a mellékletünkben is megtalálják a számításukat. A leközölt végigjátszással kapcsolatban megjegyezném: ha valami nem úgy történne, ahogy le van írva, mászkálni kell kicsit, hogy teljen az idő.







NEM TELJES AZ ÖRÖM

Minthogy konzolokon sajnos elég ritkán jelenik meg klasszikus, point&click kalandjáték, tulajdonképpen örülnünk kell mindennek – de még sem hiszem, hogy a Discworld Noir sokak szívébe lopja majd be magát. Már eleve furcsa a Discworld nyakatekert világa ebben a film noir tónusban – igaz, személy szerint nekem tetszett. Ami viszont kevésbé tetszett: a komputergenerálta figurák nem annyira karakterisztikusak és mókásak, mint amilyenek a rajzoltak voltak – mindenképpen elütnek attól, amit már megszoktunk.

Azt meg külön nehezményeztem, hogy a játék PlayStation verziója szemlátomást a PC-s változat lebutított mása. A durvább felbontás miatt kissé homályosak a hátterek, ami még elnézhető, de ami már nem: a feljegyzéseink némelyike alig olvasható. Ha a feliratozást kívánjuk használni, szintén hasonlóakat tapasztalunk – márpedig erre valószínűleg szükség van, mert a szereplők nem ritkán direkt erőltetett akcentussal beszélnek.

V.Z.

DISCWORLD NOIR

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ NAGY ADAG HUMOR, KÜLÖNLEGES SZTORI
× TALÁN MÁR TÚLSÁGOSAN IS SOK A SZÖVEG

88%

WAR OF THE WORLDS

VILÁGOK HARCA

Amikor a '70-es évek végén egy bizonyos Jeff Wayne megjelentette A War Of The Worlds című zenei kalandozását, senki sem gondolta, hogy jó 25 évvel később majdnem minden művét ismerni fogja a nagyvilág, ráadásul még játékprogramok és újabb zenei



művek születnek ebből a történetből. Pedig ez történt. Mindenki inspirált mindenkit. Hollywood Wayne-t, Wayne a zenészeket, a zenészek a közönséget, akik között bizony ott voltak a programozók és így csak idő kérdése volt a pillanat, amikor megjelenhetett az első W.O.T.W. Elég nyamvadt volt. Unalmas és mindenképp ronda! Ám fejlődik a technika és miután tavaly megjelent Pc-n is egy stratégiai játék formájában, nem kellett sokat várni ahhoz, hogy a PSX világot is megtámadják azok a bizonyos marslakók.

Azok kedvéért, akik nem ismerik a háttértörténetet, íme egy rövid bevezető...



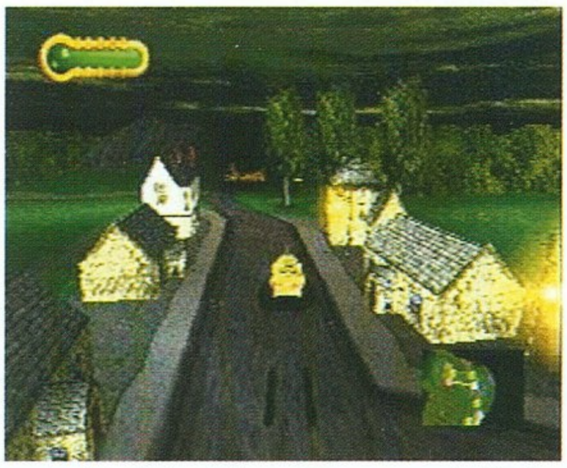


HÁT MÉGIS MEGTÁMADTAK MINKET...

Anglia, a XIX. század végén. Augusztus 20-án egy hatalmas gázfelhő hagyta el a Mars felületét. Gyönyörű volt, mégis fenyegető. Az emberek csodálattal bámulták a képződményt. Biztosak voltak benne, hogy egy üstökös, ám amikor becsapódott a föld felszínébe pillanatok alatt hatalmas tömeg gyűlt össze, a "meteorit" körül. Hirtelen a kőzet oldala kettérepedt és egy hatalmas bogár szerű képződmény mászott ki belőle. A csodálkozó embereknek nem volt ideje menekülni. Pillanatok alatt a bogár áldozatává váltak. Mindössze egy újságírónak sikerült elmenekülni a helyszínről kétségbeesetten. Miután Anglia teljes hadsereg állományát mozgósították, már csak arra volt idő, hogy a vezetők megbeszéljenek egy gyorsan összefabrikált támadási tervet. Anglia minden pontjára csapódnak be a Marsról elindított transzportok. Városok válnak a földel egyenlővé, pillanatok alatt. Az első sikeres ellentámadások után a betolakodók Skóciát vették célba. Ha a királyi hadsereg nem képes megfékezni e támadókat, a föld biztonsága kerül komoly veszélybe...

Izgi, ugye? Kissé sablonos, ám nem szabad elfelejtenünk, hogy a történet még a 30-as évek elején készült, amikor igencsak ijesztőnek hatottak a bogár-szerű marslakók. Nem volt Mátrix, nem volt Star Wars és szerintem kifejezetten jól tették a készítők, hogy nem is nyúltak az alapszereplőkhöz. Ennek köszönhető, hogy a játék hangulata nagyon "Verne Gyulás". Kifejezetten hangulatos, még akkor is, ha sokszor már legszívesebben kivágnám az irányítót az ablakon. A zene a dolog másik fele! Óriási! Ha valaki szereti Vangelis muzsikáját, az már majdnem az összes számot ismerni fogja. Ez tipikusan az a muzsika ami évek óta, mindenki fejében cincog, de sosem tudtuk, hogy honnan is ismerős. Egyszóval hangulatilag teljesen rendben van a játék.

Térjünk már végre az akció részére. Egy kiskatona vagyunk a királyi hadseregben és az első feladatunk megtanulni bánni a fegyverekkel és a járművekkel. Utóbbit csak vezetni kell, de a fegyveres rész tényleg fontos, mert ezzel a tudással lehet lelövöldözni a támadókat az égről, ami alapfeltétel ahhoz, hogy sikeres legyen küldetésünk. Szóval, vezetni nem nehéz. Csak arra kell ügyelnünk, hogy a megfelelő kapukon a megfelelő időintervallumon belül haladjunk át, és már meg is kaptuk a képesítésünket. A lövöldözésnél fontos a gyors reflex, mivel az első gyakorlaton 1 percünk van 10 lufira, ám a másodikon csak 45 másodpercünk, ami több mint kevés. Ezeket a gyakorló pályákat egyébként 20-25 perc alatt meg lehet csinálni és akkor tényleg jöhet az akció. Elárulok egy titkot... Ha valaki olyan béna, hogy nem képes az egyik gyakorlópályán átvergődni, annak a gép egy idő után segíteni fog, méghozzá úgy, hogy megtámadtatja a marslakókkal a kiképzőközpontot. Ilyenkor nincs mit tenni, kénytelenek a kiképzőtisztek "éles" akcióba küldeni az újoncokat. Úgyhogy nem kell megijedni.



Egy küldetés gyakorlatilag sok kicsi küldetés tömkelege. Ezeket folyamatosan kapjuk levél formájában és a START gomb megnyomásával nézhetjük meg őket. Itt a Current Objective pontban van leírva egészen pontosan küldetésünk célja. A kép jobb felső sarkában nézhetitek meg a térképet, ahol egy zöld vonal jelöli épp aktuális célunkat. Az életerő gondolom evidens a bal felső sarokban, a kis borítékról nem is beszélve, ami az új megbízatás érkezését hivatott jelezni. Az igazi trükk az L2-es gomb. Ekkor nyílik ki előttünk az a kis térkép, ami a marslakók elhelyezkedését mutatja, ám ennél sokkal fontosabb funkcióként: itt választhatjuk ki, hogy melyik járművel szeretnénk nekivágni a küldetésnek. Sőt, mi több, ezt a küldetés alatt váltogathatjuk, ami nagy segítség, amikor már csak egy lövésnyire vagyunk a haláltól! Ha meghalunk valamelyik járművel, akkor bizony vége a játéknak, már nem tudunk átszállni sehova, úgyhogy erre figyeljetek oda. Összesen hat küldetést kell végigharcolni ahhoz, hogy végleg elkergessük a marslakókat Anglia és a föld egész területéről. Nehézségi szempontból nem annyira gázos a dolog, inkább pepecselős. Sokszor kell szerintem kissé értelmetlen dolgokat művelni a küldetések alatt, ami kedvét szegheti még a legkitartóbb játékosoknak is. Bár ezek szerintem eltörpülnek a játék monumentális hangulatához és a zenei betétekhez képest. Kellemes téli estéket lehet szerezni vele, különösen azoknak, akik szeretik a Verne-féle bizarr jövőben játszódó történeteket, ahol nem digitális, vagy ultra-virtuális ellenfeleink vannak, hanem egyszerű vasolaj gépezetek, melyek nem tudnak eltűnni, nem tudnak a gondolatainkban befolyásolni., csak nagyobbak és erősebbek nálunk. Elő a jó öreg ágyút és szanaszét lőni mindegyiket! Ha karácsonyra valaki megveszi vagy megveteti magának a War Of The Worlds-t, az ezt a fent említett pusztítást, stílusosan, hangulatosan és látványosan teheti.

Adam



WAR OF THE WORLDS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ REMEK A JÁTÉK HANGULATA
× KICSIT PEPECSELŐS

84%

Nagy kedvelője vagyok a különböző "debil", kultikus, azaz leginkább elvont kategóriába tartozó filmeknek, főleg rajzfilmeknek. Kezdődött ez a japán Anime-al, aztán a Beavis and Butthead-del folytatódott. Aztán egyszer hallottam egy olyan amerikai FELNŐTTEKNEK SZÓLÓ rajzfilmről, ami állítólag minden eddigit felülmúló botrányt kavart – ökör grafika, káromkodás, gyilkosság, kő kemény paródia és hasonló nyalánkságok jellemzik – de elég sokáig nem volt alkalmam megnézni egyet sem, így nem is tulajdonítottam a dolognak nagy jelentőséget. Sőt, Londonban is otthagytam a boltok polcain az akkor frissen megjelent videó kazettát és a cuki kis figurákat is.

Bár ne tettem volna! Amikor ugyanis végre megszereztük a South Park: Bigger, Longer and Uncut című filmet és megnéztük itt a szerkesztőségben, mindenki totál paff lett tőle! Fetrengtünk, sikítoztunk, visongtunk! A SOUTH PARK ugyanis marha jó sorozat! És akkor most csak egy igen erősen cenzúrázott jelzőt használtam. (Akinek van műholdja, az nézheti is minden vasárnap éjjel a német RTL2 adón.)

MI AZ A SOUTH PARK?

A South Park főszereplője négy vásott kölyök, akik egy kisvárosban éldegélnek a kanadai határ mellett. Állandóan tél van náluk. Cartman egy dagi kis seméttláda, nagyszájú kis gengszter, állandóan keményen káromkodik. Baromi jó fej, erősen antiszemita beállítottságú. A múltkor az egyik részben a jelmezbálon Hitlernek öltözött a marha. Aztán ott van Kyle, aki mindig egy zöld fülvédős sityakban van. Ő zsidó, ezért állandóan Cartman céltáblája. Muterja egy igazi házisárkány. A kék sapkás szolid fazon Stan, talán még ő a legnormálisabb fickó, tök szerelmes egy kiscsajba az iskolában, akit állandóan lehány izgalmában, amikor meglátja. Jó kis udvarlás. Végül következik a mega-király Kenny, akinek annyira szorosra van húzva a kapucnija, hogy soha EGY SZÓT sem lehet érteni abból, amit beszél! Továbbá az az érdekessége, hogy minden részben a lehető legváltozatosabb módon meghal, hogy aztán legközelebb egy karcolás nélkül tér vissza.

További főszereplő akad még egy pár, például Chef, aki az iskolai étkezde vezetője. Midig ellátja a fiúkat tanácsokkal, melyek azonban meglehetősen egyediek, így néha sok bonyodalmat okoznak. Például a múltkor azt mondta Stan-nek, hogy a nők szívéhez a klitoriszukon át vezet az út. Erre Stan elkezdte keresni a klitoriszt, mint egy misztikus ajtót...Hahahahaha. Aztán ott van Big Gay Al, azaz Nagy Homokos Al, aki a téli hideg ellenére is állandóan mellszőr-kidobós rózsaszín szvetterben pompázik. Komoly táncos-zenés homokos show-kat szokott nyomni.

Tudni kell továbbá, hogy a különböző epizódokban állati keményen fikázzák és savazzák a Holywood-i színészeket, zenészeket, politikusokat és híres embereket. Az egész South Park őrület tehát egy nagyon megkapó világ, legalábbis azoknak, akik vonzódnak az ilyen brutálisan debil dolgok felé.







MAGYAR ÁRU

Ezek után kíváncsian vártam a rajzfilm alapján készült játékot. Főleg azért, mert ezt is a magyar Appaloosa készítette, és szerintem a temérdek nevetséges szereplőnek és poénnak köszönhetően rendkívül sok lehetőség rejlik ebben a témában. Hát, mit mondjak...erősen elfogult vagyok a South Parkkal kapcsolatban, de még ennek ellenére is igencsak lesújtó a véleményem a játékról.

Betöltés után egy igen jellegzetes, némi alaphangulatot ugyan adó, de gyalázatosan rövid felvezető intrót láthatunk. A zene legalább eredeti. Ezután még egy komoly 5 másodperces "történetmesélő" film jön, és máris a játékba csöppenünk. Az irányítás nem fog fejtörést okozni senkinek, ugyanis csak lőni, ugrani és fegyvert váltani tudunk. A Select megnyomása után lepisilhetjük az alapfegyverként szolgáló hógolyónkat, így egy erősebb, "robbanó" lövedéket kapunk.

A játék egyfajta Quake nézetet használ, tehát saját szemszögből megy a buli. A feladat? Nem fogtok elakadni a fejtörők miatt, az biztos. A Story Mode-ban a négy fiú közül kell választanunk. El kell jutni a pálya végére, lehetőleg bonusként összegyűjteni a másik három havert, és közben minden ellenfelet kicsinálni. Ezek kezdetben elcseszettül idegesítő hangot adó pulykák, aztán tehenek, az űrből érkezett idegenek és klónok. Néha találunk fegyvereket is, igen ritkán, és teljesen felejthető mindegyik. A szereplők rajza jó, legalábbis hasonlít az eredetire.

A játék grafikája borzalmasan pocsék. Felismerhető ugyan a tipikus South Park-os helyszín, de a tereptárgyak közvetlenül az orrunk előtt jelennek meg – érthetetlen okból, hiszen a már látható objektumok grafikájának bonyolultsága ezt nem indokolja. Ilyen rosszat én még életemben nem láttam! Először azt hittem, hogy ez a havas, téli hangulat miatt van, de aztán rájöttem, hogy csak a programozó nem állt a helyzet magaslatán. A hangahatásokról ezek után felesleges beszélni (zene a pályák alatt ha jól emlékszem nincs). Van, ami életszerű, van, ami kifejezetten idegesítő. Abszolút felejthető az egész.

A játékmenet a személnél is szemetebb. Egyszer húsz ellenfél ront rád egyszerre, azt se tudod honnan jönnek, mert a semmiből bukkannak elő. Máskor 5 percig csak mész, és semmi sem történik. Mivel az előtted elterülő tájból SEMMIT sem látsz, ezért fogalmad sincs, hogy merre kell menni, állandóan eltévedsz a felismerhetetlen terepen. Ha nem lennének a piros útjelző nyilak, soha nem találnád meg a kijáratot. A térhatás totál nulla, a közeledő pulykák például egyszer még a ködben vannak kicsiben, egy pillanat múlva a fejedet csépelik egy centiről nagyban. Elképesztő, hogy az Appaloosa hogy merte ezt kiadni a keze közül?! Az irányítás nem rossz, köszönhetően a Sony isteni analóg kontrollerének. Legalább valami pozitívum...

Van a játékban kétjátékos mód is, osztott képernyővel, és itt az összes híres szereplő választható. Ez szuper! Ha rá tudsz venni valakit arra, hogy nyomjon veled egy menetet, ez talán érdekesebb lehet a förtelmes egyedül mászkálásnál.





CSAK RAJONGÓKNAK

Ez a játék maximum azoknak okozhat egy mulatságos délutánt akik szeretik a rajzfilmet, mert az mindig érdekes, ha az ember felfedez egy ismerős elemet a filmből. De nekik is csak ennyit. Más véletlenül se vegye meg. Már csak azért sem, mert a játék szövege cenzúrázott, ami tisztára nevetséges egy olyan témánál, melynek az egyik alapeleme a káromkodás! Habár ez biztos nem az Appaloosa hibája, hanem az Acclaim-é. Nagyon, nagyon sajnálom, hogy a magyar játékgyártás ismét bebizonyította, hogy a béka segge alatt van. Mint sok mindenben, ebben is az utolsók vagyunk...

"Cartman" Martin

SOUTH PARK

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

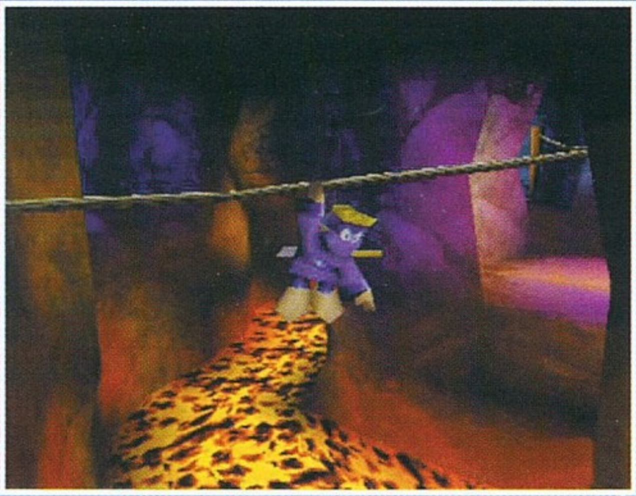
✓ SOUTH PARK RAJONGÓKNAK AJÁNLOTT
× SENKI MÁSNAK

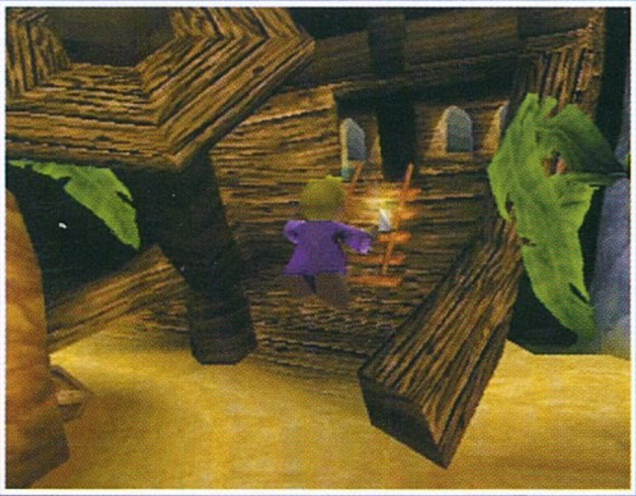
23%

40 WINKS

Nem tudom vannak-e még köztetek olyanok, akik emlékeznek a régebbi Amigás játékok hangulatára és a platformjátékok cukibbnál is cukibb főhőseire. Én szerencsére még azok közé tartozom, aki élvezhette ezt a csodás légkört és ismerhette a játéktörténelem legkiemelkedőbb darabjait. Éppen ezért lettem olyan izgatott, amikor behelyeztem a 40 Winks című játékot a gépembe. Pillanatok alatt az az érzés fogott el, mintha éveket repültem volna vissza az időben és még mindig az Amiga 1200-esem előtt nyúznám a joysticket. A 40 Winks hangulata egészen magával ragadott és órákig nem bírtam kiengedni az irányítót a kezeim közül. A játék felépítése és még a menürendszere is teljesen nosztalgikus érzéseket ébresztett bennem.

A történetről elég sok minden kiderül a kezdő animációból. Két kissrác készülődik éppen lefekvéshez, és anyukájuk próbálja rávenni őket, hogy minél gyorsabban bújjanak már a paplan alá és szundítsanak. Igen ám, de főhőseink nem adják meg ilyen könnyen magukat és akadékoskodni kezdenek, hogy "az alvás uncsi, álmodni hülyeség, meg egyébként is...". Anyjuk elmeséli nekik a történetet az álomőrző manókról, akik azért vannak, hogy a jó álmokat őrizzék és elűzzék a rémálom-keltő gonosz manócskákat. Ekkor viszont, egy távoli kastélyba kerülünk és láthatjuk, hogy egy mogorva öregember miként küszködik alvásproblémáival. Mikor felriad rémálmából, kiagyal egy ördögi tervet, hogy elfogja és örökre bebörtönözze az összes álomőrző manócskát, hogy senkinek se lehessen szép álma. Itt jövünk mi a képbe, mert az irányítást a kezünkbe kaparintva ki kell szabadítanunk minden jó, és elpusztítanunk minden gonosz álommanót.







Megtehetjük ezt mindkét kissrácot irányítva, akiknek a nevük is kísértetiesen emlékeztet egy régi (ha jól emlékszem, 1994-es) platformjátékra. A szőke fiút Ruffnak, a barna hajút pedig Tumblenek hívják. Irányításuk és tulajdonságaik nagy vonalakban megegyeznek, talán csak a mozgásuk különbözik egy picit. Tumble-el egy kicsit mintha nehezebb lenne az ugrás, mert jobban csúszik a lába. Természetesen nem elhanyagolandó szempont a fegyverük sem, ami Ruff-nál egy világító gyertya, míg Tumble kezében egy plüssmaci lapul.

RUFF 'N' TUMBLE AKCIÓBAN

A 40 Winks stílusát tekintve, egy 3D-s mászkálós, gyűjtögetős platformjáték, és ez természetesen már '99-es színvonalon lett kivitelezve – ez meg is látszik rajta. Leginkább olyan Mario-szerűnek mondanám, mert itt is szinteken és világokon át kell ugrálnunk, teleportok segítségével. A játék felépítése viszonylag egyszerű, mert egy erdőből kell indulnunk a küldetésekre, és innen tudunk menni mindenfelé. Elágazásokra is bukkanhatunk, melyek legtöbbje egy pálya bejáratához vezet. Itt nem lesz más dolgunk, mint beleugrani a kívánt pálya teleportjába és természetesen végig is nyomnunk azt. Miután teljesítettük (és megszereztük az álomkulcsot is) visszakerülünk az erdőbe, és már indulhatunk is az újabb megpróbáltatásra. A feladatunk az lesz, hogy összegyűjtsük az összes álomkulcsot (dreamkey), hogy működésbe hozhassuk a főteleportot. Ehhez viszont teljesítenünk kell az összes pályát és ki kell szabadítanunk a jó álommanókat. A pályákon belül ajtókat kell kinyitnunk, ehhez viszont nem árt megtalálnunk és felszednünk a fogaskereket, melyek elvétve találhatók a szinteken. Ezeken kívül találkozhatunk még "z" betűkkel, melyek az energiánkat töltik fel és holdacskákkal is, melyek az extra támadás munícióját szolgálják. Apró hőseink mozgatása pofon egyszerű, de azért elkél hozzá egy analóg irányító, meg némi türelem is. A bal oldali karral tudjuk mozgatni a srácokat, a jobb oldalival pedig a kamerát. Az X megnyomása figuránk levegőbe emelésére szolgál (más néven ugrás), a Négyzettel tudunk ütni, a Körrel lehet aktiválni a speciális támadást és a Háromszöggel tudunk kémlelődni. A kémlelődés annyit tesz, hogy a kamera bele száll hősünk buksi fejébe, és így Doom módjára szemlélhetjük a terepet. Ebből a szemszögből mozogni nem tudunk, csak egy helyből nézelődni. Az ütés gombról még annyit illik tudni, hogy sorozatos nyomkodásra háromütéses kombót hajthatunk végre. Ezeken kívül van még egy-két kombináció: ha ugrás közben nyomunk Kört, egy seggelést mutat be figuránk, mely néha bizony kapcsolók működtetéséhez és padlók áttöréséhez is nélkülözhetetlen, vagy ha futás közben nyomunk Kört, ilyenkor egy becsúszást vagy öklelést hajtunk végre (figuránktól függően), mely nagyon sok szorult helyzetből szabadíthat ki minket.

A játék grafikai minősége semmi kívánnivalót nem hagy maga után. A fények és árnyékok gyönyörűen lettek megvalósítva, és a textúrák is nagyon szépre sikerültek. Nincsenek gyakori hibák, átlógások, szóval a megjelenítés is nagyon pontos. A szép grafikai élmény mellé nagyon kellemes muzsika is társul. Sokan emlegették, hogy a mai játékokban nem igazán igyekeznek kellemes, fülbemászó dallamokat komponálni, inkább csak összeütnek egy gyors kis modern gépzenét, és ezzel már el is intézték a dolgot. Örömmel tapasztaltam, hogy itt ez másképp történt és kifejezetten fülbemászó zenét alkottak, csakúgy, mint a klasszikus régi játékokban.





BOSZORKÁNYOK, SZÖRNYECSKÉK ÉS A TÖBBIEK

Kedves kis szörnyek várnak ránk mászkálásunk közben. Az apróbb





KALANDOS KÖLYKÖK...



logikai feladatok mellett úgy, mint ládák tologatása, ajtókombinációk kitalálása, még egy érdekességet próbálhatunk ki játék közben. Néha megjelenik egy seprűn repülő boszorka, és versenyre kényszerít minket (mi is megtámadhatjuk, ha versenyezni akarunk). Ilyenkor egy városban találjuk magunkat és rakétajárművünkkel kell megvédenünk becsületünket, és a nyanyát megelőzve érni célba. Ha ez mégsem sikerülne, a boszorkány elveszi tőlünk a már keményen összegyűjtött kulcsokat. Rajta kívül egyébként még sok fajta teremtménnyel találkozhatunk, és mi is átváltozhatunk másvalakivé játék közben. Végül is egy álomban vagyunk, nem? Kis piros dobozokat kell keresnünk, melyekbe beleugorva átalakulhatunk izmos melákká, vagy akár egy nindzsává is. Ezek fontosak a továbbjutásunk szempontjából is, mert bizony lesznek helyek, ahová csak új alakunk képességeit felhasználva juthatunk be. Jó példa erre a melák ereje, mert a padlót és az ajtókat is képes széttörni, nem beszélve a földön lévő gombok megnyomásáról. Ezek az átalakulások természetesen nem tartanak örökké, mert a képernyő tetején megjelenik egy visszaszámláló, mely jelzi, hogy hány másodpercünk van még a visszaváltozásig. Ezzel érdemes vigyázni, mert ha épp szörny van a közelünkben, és akkor kezdünk el változni, bizony sebezhetővé válunk és nem tudunk védekezni sem egy pár másodpercig. Átalakulásunk után feltűnnek a pályán különféle emblémák (pl.: mancsok vagy medálok), melyek a visszaváltozásunk idejét késleltetik.



Ha életet szeretnénk szerezni, bizony nem lesz könnyű feladat, mert a nagyon ritkán (vagy inkább csak titkos helyeken) előforduló Ruff 'n' Tumble emblémákat kell gyűjtenünk, és egy bizonyos szám után kapunk értük életet.

A játék egésze nagyon aranyos és elég változatos is ahhoz, hogy ne unjuk meg idő előtt. A pályák is nagyon jól és átgondoltan megtervezettek, vannak tavak, amelyekben megmártózhatunk, úszhatunk víz alatti barlangokban, sétálhatunk zuhogó esőben és bejárhatjuk a kísértetkastélyok félelmetes kazamatáit is. Ezen kívül találhatunk még segítőtársat is a szinteken, egy pödrött bajuszú vekker formájában, aki mindig rövid eligazítást ad a teleport kapuk előtt és azt is megmondja, hogy melyik ajtóhoz hány fogaskereket kell összeszednünk. Egyszóval nem is tudom, hová lennénk nélküle. Még egy fontos hely van a játékban, ez pedig az erdőben, a főteleportnál található fotel. Igen, jól értettétek, mert ebbe a fotelbe beugorva tudjuk elmenteni a játékállásunkat. Ez sajnos azt jelenti, hogy csak egy pálya teljesítése után lehet menteni, közben nem. A zene folyamatosan változik és mindig a helyzethez igazodik. A hanghatások is nagyon aranyosak, nekem főleg a gonosz boszorkány kacagása tetszett. A videó bejátszások minősége teljesen rajzfilmszerű és a szereplők is nagyon kedvesek. A kezdőkép után nyíló menüben lehetőségünk van beállítani a már jól megszokott dolgokat, a zene hangerejét, a vibráció erősségét, a játék nehézségét és a kezelőgombokat is módosíthatjuk. Ezeken kívül itt tudjuk visszatölteni a fotelben kimentett állásainkat is. Én nagyon meg voltam elégedve a játékkal. Talán ami leginkább a negatívumok közé írható, az az irányítás pontatlansága és a túl sok akció nélküli mászkálás. Sokszor fordul elő, hogy egy eldugott helyen lévő fogaskereket vagy kulcsot ottfelejtünk a pályán és ekkor bizony újból járhatjuk végig az összes helyszínt, egy átkozott kulcs után kutatva. Ezeken kívül szinte minden megfelelt az elvárásaimnak, mert a 40 Winks mindamellett, hogy nosztalgikus és nagyon hangulatos, még szép is. A GT Interactive és az Eurocom emberei most tényleg egy olyan aranyos játékot hoztak össze, amit vétek lenne kihagyni. Ha volt Amigád és tudod, hogy milyen egy jó játék akkor azért nézd meg, ha nem volt, akkor pedig azért, hogy megtudd milyen egy vérbeli mászkálós program.

Endrédy Tibor



40WNKS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NAGYON ARANYOS FIGURÁK ÉS TÖRTÉNET, MEG JÓL IS NÉZ KI
× EGY KICSIT NEHEZEN IRÁNYÍTHATÓ

90%

CARAMBOLAGES PSX CARNAGES.

CARMAGEDDON

VÉGRE EGY VÉRMENTES JÁTÉK!

Ha csak annyit mondok: Kaland Játék Kockázat tuti, hogy az öreg motorosok közül sokan felkapják a fejüket erre a három szóra. Akkoriban, régen, hajdanában-danában a játékos kedvű emberpalántáknak az Atari 800XL-ükön vagy a C64-ükön kívül ezek a könyvek jelentettek kikapcsolódást, szórakozást. Kb. tíz évvel ezelőtt élték virágkorukat eme kötetek, amolyan "interaktív" könyvek voltak, azaz nem úgy kellet őket olvasni, mint egy rendes regényt, hanem előre-hátra kellet bennük lapozgatni a bekezdések között, a döntéseidtől függően. Végül is egyfajta kezdetleges szerepjátékok voltak, hiszen volt bennük karakterfejlődés, életerő és támadóerő pontok, és hát ugye a történetek is általában fantasy környezetben játszódtak. Ha jól emlékszem egyetlen egy kivétel volt csak köztük, amelyik nem rég letűnt korokban, hanem a nem is olyan távoli jövőben játszódott.



A pontos sztorira már nem emlékszem, de valami Mad Max-es dologra gondoljatok – szóval a világ nagy része valami emberi hülyeség miatt elpusztult. Azok a túlélők, akik megpróbálták megtartani civilizáltságukat, erős védőfallal körülvett városokban éltek, a városokon kívül pedig csak egy törvény létezett: vagy te, vagy én. A játék világában az egyik legfontosabb nyersanyag az olaj volt, a városok és a kutak között haladó olajszállítmányokat pedig előszeretettel támadták meg a törvényen kívüliek. Ilyenkor lépett a tettek mezejére a főhős, és különböző futurisztikus, páncélozott, fegyverekkel telepakolt, felspécizett verdák ellen kellett élet-halál harcot vívni.

Mindez akkor jutott eszembe, amikor is végignéztem a Carmageddon intróját – gondoltam magamban, ez a jelenet pont passzolna a könyvbe. Persze ne gondoljatok valami extra minőségű videóra, de az rögtön kiderül belőle, hogy mire is számíthatunk a játékban. Dörzsöltem is a tenyerem, milyen jókat is fogok játszogatni, zúzom majd az ellenfeleket, gázolom a gyalogosokat, de igen hamar elszállt a lelkesedésem, fél óra játék után pedig odáig jutottam, ha kell ráfizetek, csak cserélje el velem valaki ezt a CD-t egy KJK könyvre, két dobókockára, és egy cerkára.





Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a Carmageddon eredetileg egy PC-re fejlesztett játék. Volt is belőle még anno a megjelenésekor egy jó nagy botrány (a PC-s verzió első részében ugyanis kőkeményen el lehetett gázolni mondjuk egy babakocsis nőt, vagy egy járókával közlekedő öregasszonyt, és igencsak szakadtak a végtagok meg a fejek), később aztán be is tiltották brutalitása miatt. Ennek ellenére nemrég megjelent PC-re a második része és állítólag ennek az átirata jelent meg a konzolokra (létezik ugyanis Nintendo 64-re is Carmagaddon, de megnyugtatok mindenkit, semmivel sem sikerült jobbra az sem).

Mielőtt azonban rátérnék a játék kielemzésére foglalkozzunk egy kicsit a menükkel.

Start Game: értelemszerűen itt kezdhetsz új játékot, ide majd még később visszatérünk.

Options: itt beállíthatod mindkét joy gombkiosztását, a zenét, a hangokat, a nehézségi szintet, tologathatod a képernyőt le-fel meg jobbra-balra, vagy ha épp nem tetszik a kiválasztott nyelvezet, hát azon is változtathatsz.

Head to Head: ez az osztott képernyős deathmatch mód, itt háromféle lehetőség közül választhatsz . Az elsőben egymás kinyírása a cél, a Fox 'n' Hound-ban egyikőtök vadászik a másikra, az uccsóban a lényeg a check-pontokon van. Alapban van nyolc pálya és az összes (mind a harminc) járgány, ennek ellenére egy haveromat sem tudtam rávenni, hogy játsszon velem akár csak egy menetet is...

A Load Game-nél töltheted be régebbi állásaidat.

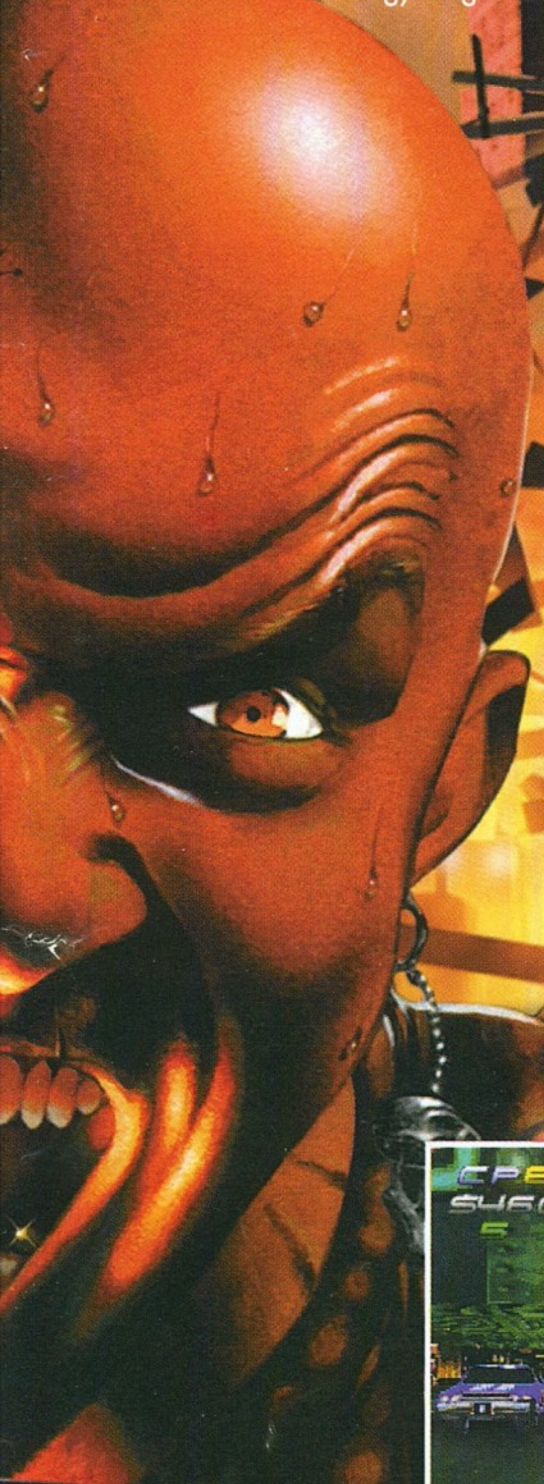
Szóval ha játszani akarsz válaszd a Start Game-et. Ezen belül ötféle opciót találsz: a Save Game-nél ugyebár menthetsz, a Car Shop-ban az összegyűjtött pénzedet verheted el. Ellentétben a deathmatch móddal itt ugyan nem választható az összes kocsi. Csak azokat az autókat tudod megvenni, amelyekről már eltűnt a tiltó tábla – minél több pályát teljesítesz, annál több tragacs lesz megvásárolható. Persze nem árt ha rendelkezel az épp kiszemelt verda vételárával is. Mondjuk szerintem irreálisan sokat kérnek értük, ráadásul ugyanolyan használhatatlanok, mint a kezdéskor kapott kocsi. Amúgy megvétel előtt pár sorban elolvashatod a kocsi és a sofőrjének tulajdonságait, bár okosabb ettől sem leszel. A View Racers-nél a pálya adatait kérheted ki, úgy mint környezeti viszonyok, körök, ellenfelek, check-pontok száma.

Change Race – na, ez egy kis magyarázatra szorul! Tehát a játék kezdetekor csak a Group 1-es pályák választhatóak (minden Group, azaz osztály általában öt sima pályából, ahol csak a többiek kinyírása a cél – és egy speciális küldetésből áll). Szóval az első öt pálya közül szabadon választhatsz, de a hatodik csak akkor nyílik meg, ha végeztél az előbbiekkel. A hatodik pályákon mindig valami kü-





lönleges feladatot kell megoldanod (mondjuk időre likvidálni az összes gyalogost), amikor ezzel is sikeresen végeztél eggyel magasabb osztályba kerülsz és jöhetnek a Group 2-es pályák. Maga a játék egy elég sajátságos valami, vagy legalábbis annak sikerült. Valami Rogue Trip féle autós őrületre asszociálj, persze fegyverek nélkül és sokkal gyengébb színvonalon. Elvileg a pályákat kétféleképpen lehet teljesíteni: (1) lefutod a megadott számú kört, (2) totálkárosra töröd az összes ellenfél kocsiját. Gyakorlatban azonban szerintem csak a második alkalmazható. Játék közben a képernyő nagy részét mindenféle ikonok meg számok takarják el, a bal felső sarokban látható a körök száma, a sebesség és a pénzed, középen a hátralévő idő ketyeg lassan visszafelé, bal oldalt lent a radar található (itt mérheted be az ellenfelek helyzetét), jobbra lent a kocsid állapotát ellenőrizheted á'lá Desruction Derby, felette a pályán lévő gyalogosok, bonusz, és még élő riválisaid számát olvashatod le. A jobb felső sarokban van még három számomra teljesen ismeretlen ábra, fingom nincs mit akarnak jelképezni, de túlzottan nem is érdekel a dolog.





A kocsikat a d-paddel ugyanúgy nem lehet irányítani, mint az analóg joy-okkal. Persze ne felejtsd el a pályák elején bekapcsolni az analógot, mert töltés alatt a játék mindig kikapcsolja. Alapban az X a gáz és a Négyzet a fék, ha azonban bekapcsolod az analogot a jobb karral fordulsz, a ballal pedig a gázt adagolhatod. Ez a fajta irányítás mondjuk egy Collin McRae Rallyban tökéletes, de itt igazából semmi jelentősége sincs, hogy finoman tudj gázt adni stb. Az irányításról még annyit, hogy fordulni szinte lehetetlenség, a gázt nem érdemes padlóig nyomni, mert a rossz képernyőfrissítés miatt sosem tudni, mi fog hirtelen kibukkanni a semmiből. A fák szerintem nem fogják meg a kocsit csak a légellenállás lassítják le, szóval épületesen kifinomult a dolog. Bár ki tudja, lehet, hogy idővel hozzá lehet szokni? A felsoroltakon kívül még két gomb használható, a Körrel javíthatunk a járművünk állapotán (ilyenkor egy-kétszáz pénzt von le tőlünk a gép) az R1-gyel pedig borulás vagy szakadékba zuhanás után állhatunk vissza a pályára (igaz, ennek az ára kétezer dolcsi). Megjegyzem szerintem elég röhejes, amint papír módjára horpad a kaszni, a Kör megnyomására meg hirtelen kikupálódik.



Maga a játék enyhén szólva egy igénytelen szemét, mocsok. Láttam már egy-két rossz cuccot PS-ön, de szerintem ez mindegyiken túltesz. Nem is tudom, hogy adhatták ki ezt ilyen állapotban (a fejlesztő cégnél talán nincsenek tesztelők)? Jó, hogy PS-ön nincs 200 mega RAM meg kétezres felbontás, de azért születtek már ennél sokkal jobb konverziók. A grafika semmitmondó pixelekből áll, a vágás olyan közeli, hogy jó, ha a motorháztetőt látod. Ráadásul ennél az egyszerű grafikánál is szaggat és rángat a progi, borzadályos, ahogy az orrod előtt bukkannak fel a tereptárgyak. A textúrák állandóan tükröződnek, a kocsi átlátszik a házakon vagy a korláton, egyfolytában látszik, ahogy eltűnik az út mögötted.

Zenékről nem beszélhetünk, mert összesen egyféle unalmas metál szám ismétlődik egyfolytában. A játék életszerűségét jól jellemzi, hogy ez volt az első olyan autós stuff, amiben fel tudtam menni a függőleges falon is, hát egy csöppet meglepődtem! A sérülések is teljesen kiszámíthatatlanok, piros energiával nekimegyek mondjuk egy sziklafalnak, nem történik semmi, viszont többször fordult elő, hogy csutka energiával is rögtön sikerült felrobbantaniuk az első kis koccanásnál. Az ellenfelek is kegyetlen intelligensek, legjobb, ha megállsz egy helyben, rövid időn belül úgyis mindenki köréd sereglik, hogy kicsinálják. Kivéve akkor, ha véletlenül beleragadnak valamilyen tereptárgyba, ilyenkor veszettül próbálnak átmenni a falon (annyi eszük nincs, hogy tolassanak, bár lehet, hogy ésszerű amit csinálnak, hiszen ebben a játékban lehet a függőleges falon is haladni). Köröket azért sem érdemes futni, mert rajtad kívül senki nem halad a megadott útvonalon, szerintem nem is lehet olyan ellenféllel találkozni, amelyik veled egy irányban halad – folyton csak szemből jönnek.

A pályákon egyébként mindenféle bonusz cuccokat szedhetünk fel ha széttörjük a hordókat, ezek lehetnek sebesség vagy páncél növelők, ingyen javítások, rengeteg fajta van. Kettőt emelnék ki közülük: az egyik, aminek hatására az összes gyalogos helyzete feltűnik a radaron, a másik az Electro Bastard, ez egyfajta áramfegyver, ami automatikusan szétrobbantja a közelben tartózkodó embereket, így akár kilences kombót is összehozhatunk. Amúgy az emberek gázolásáért pénzt meg időt kaphatsz, más jelentősége nincs is ennek a dolognak. Az ütközéseket is külön jutalmazza a gép, vannak speckó csattanások (ezekért még több pénz jár), érdemes a pályák befejezése előtt jó sok időt összegyűjteni, mert a szint végén a megmaradt időért is pénz jár és hát több idő több pénzt eredményez. A pályák befejeztével szuper hosszúságú, egy-két másodperces videókat láthatsz, ha pont nem akkor pislogsz, egyet amikor a játék nagy kegyesen beadja őket.

Jó lenne valami pozitívummal befejezni, de az égvilágon semmi sem jut az eszembe! Még az emberek gázolása sem nyújt semmi extra élvezetet, mert mindegyik ugyanolyan béna módon esik darabokra. Én ezt a játékot az égvilágon senkinek sem ajánlom, összegzés helyett inkább az egyik haveromat idézném: "Ez szarabb, mint a Magic Carpet!".

CARMAGEDDON

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ EBBEN A JÁTÉKBAN CSAK AZ AIDS TESZT LEHET POZITÍV
× MINDEN

35%

Ebben a hónapban igazán válogathatunk a focijátékok között. Itt van a már annyira várt Fifa 2000 és azok kedvéért, akik már kicsit unják a megszokott irányításokat, valami egészen újat kínál a This Is Football. Első látásra némileg nehézkesnek tűnhet a játék, ám ha kicsit jobban belemerülünk ebbe a focicsodába, sok érdekes és izgalmas újítást találunk.

A készítők igencsak fanatikus foci-rajongók lehettek, ami az enyhén romantikus intrón is meglátszik. Persze a játék címe is fellengzős, így érthető, hogyha Olaszországban megjelenik majd, minden második drukkernek könnybe lábad a szeme. Ez természetesen rólunk is elmondható, csak annyi különbséggel, hogy mi fájdalmunkban fakadunk majd sírva, amikor meglátjuk a menürendszert. Elég gyengécske a kivitelezése, ám tartalmilag úgy néz ki, eddig nem találtam semmi kivetnivalót a dolgokban (csak ne lenne a töltőgetések alatt az a botrányosan zavaró óraketyegés).

A QuickGame nagy hátránya, hogy nem lehet benne csapatot választani! Tetszik, nem tetszik, az angolokkal vagy a franciákkal kell lenyomnunk 90 percet. Persze elárulom, hogy kicsit később, amikor elérünk az opciókhoz lesz ott egy pont, ahol ezt is átállíthatjuk. Bár szerintem ha valaki rögtön Quickgamelni szeretne, az nem jut el soha az opciókig, így játsszon csak az angolokkal reggeltől estig!

Az Exhibition pont már némileg több lehetőséget kínál fel nekünk csapat ügyben. A világ minden kontinensén nekivághatunk a mérkőzésnek, természetesen a kontinensnek megfelelő csapatokkal. A legfontosabb nemzeti bajnokságok természetesen itt is ki vannak emelve, így az angol, német vagy olasz bajnokság legjavába is csöppenthetjük magunkat. A csapatok erőlétét az az alig észrevehető vonalka jelöli a nevük mellett, bár erre nem érdemes igazán támaszkodni, mivel nem sokat számít. A leggyengébb csapattal is tudunk nyerni, csak a megfelelő módon kell irányítani a srácokat.

A bajnokság menüpontnál szintén az egész földkerekséget átfogó választékkal találkozhatunk. Még az óceániai bajnokságban is próbára tehetjük képességeinket, ám amire itt érdemes rámozdulni, az a Special Tournaments. Itt saját szabályokkal irányított bajnokságot "fabrikálhatunk" magunknak, vagy választhatjuk a Super Team-verziót, ahol szomorúan kell megtapasztalnunk, hogy csak akkor válik nyitottá ez az érdekes és focirajongóknak mindenképp csemegének számító bajnokság, ha a legnehezebb fokozaton ütjük agyon az ellenfeleket a világbajnokságban. Sajnálom! Ám megéri végignyomni, mert igencsak nosztalgikus csapatokkal versenghetünk a későbbiekben.

Szinte majdnem ugyanez a helyzet a League pontnál, ahol az alapligákon kívül rengeteg extra csapatot agyonüthetünk, ha...megfelelő eredményeket sikerül felmutatnunk a többi bajnokságban. Az opciók elég részletesen és rendszerezetten vannak kidolgozva, így nem kell róla különösebben semmit sem írni, mindenki tudja, hogy milyen standard minőségnek kell, hogy megfeleljen, talán ha egy dolgot kell kiemelnem, akkor a stadionok kiválasztását mindenképp megemlíteném. Jó. Nagyon jó! Mivel hamarosan elérkezünk magához a mérkőzéshez, nem akarom most elsorolni a játék grafikai paramétereit, de ha a Wembley-t választjátok ki, akkor tényleg úgy érzitek majd, mintha ott is játszanátok. Választható stadion pedig rengeteg van, így kedvetek szerint focizzátok körbe a fél világot!

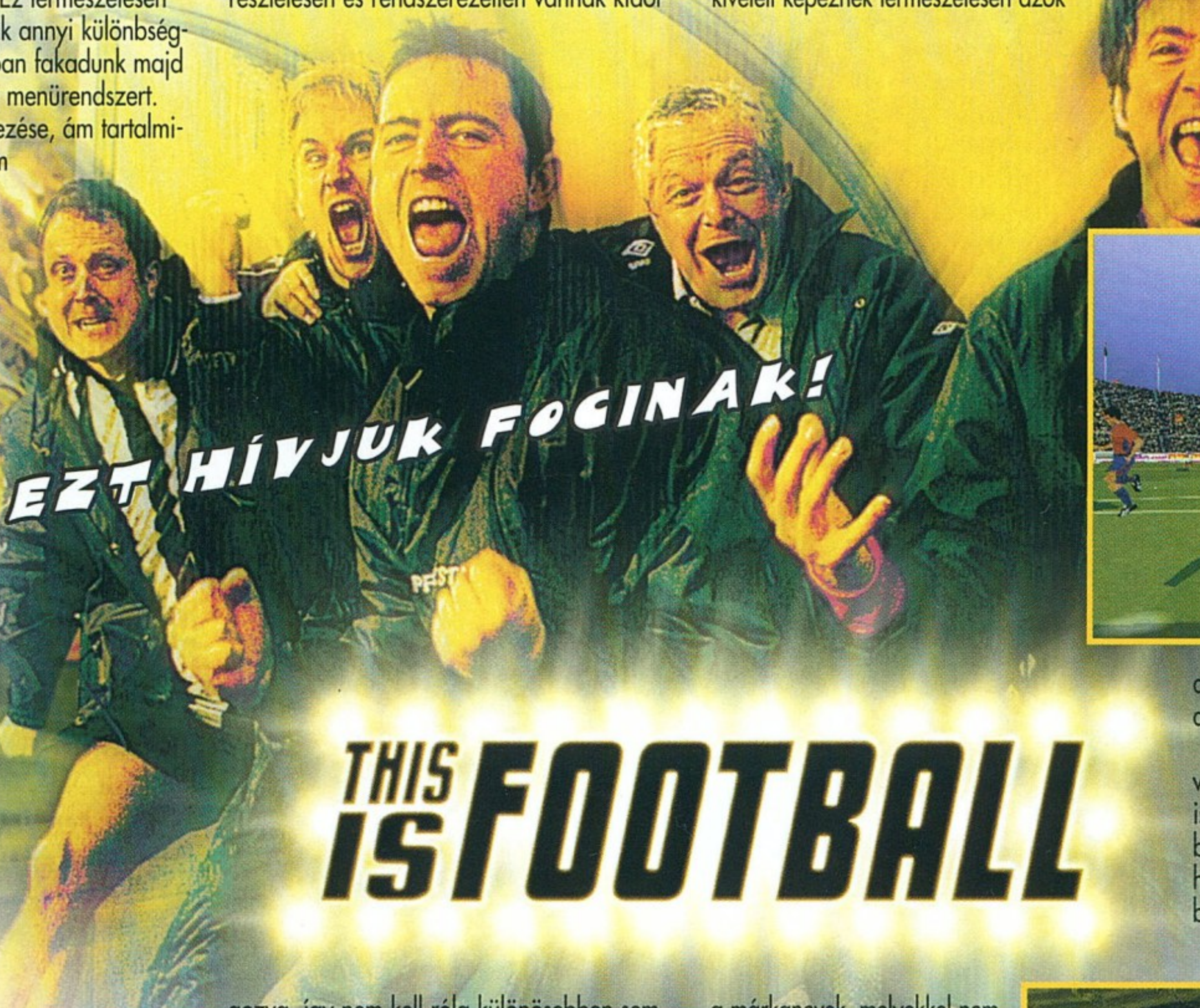
Az utolsó említésre érdemes pont a főmenüből a Trophy Cabinet. Ez a legkeményebb, legfanatikusabb labda-hajhászoknak lett kitalálva. Ott virítanak-illetve virítanának- az elérhető kupák, így nincs más dolgunk, mint egymás után összeszedni mindegyiket. Nem árulok el semmit, de ha minden kupa kivillan azon a képernyőn, valami nagyon látványos és szép élményben lehet része a halálra fáradt, zsibbadó kezű, kopott kontrolleres játékosoknak.

Elérkeztünk tehát a mérkőzéshez. Itt miután kiválasztottuk a csapatot, a szokásos beállításokkal kell megadnunk a stratégiát és taktikai elképzeléseinket. Jön a zavaró óraketyegés, és máris kezdhetjük a meccset. Ugye ti is látjátok! A stadion grafikája a legjobb, amit eddig focijátékban láttam. Minden aréna megszólalásig hasonlít az eredeti példányra, kivételt képeznek természetesen azok a márkanevek, melyekkel nem sikerült megegyezni, így kimaradtak a játékból. A szurkolók fel vannak osztva, ami annyit jelent, hogy nem, keverednek a zászlók a stadionon belül. Mindenkinek saját szektora van.

Egy apró negatívum számomra a játékosok mozgása. Nincs igazán azzal semmi baj, az élethűséget tekintve, sőt. Talán a játékosok sokkal realisztikusabban mozognak. Mint a Fifa 2000-es "kollégák", ám ettől függetlenül le vannak lassulva. Ez szó szerint értendő. Nagyon nehéz egy gyors reflex-szerű mozdulatot tenni velük. Védekezésnél pedig, kifejezetten zavaró, hogy mire becsúsznánk, már a támadó a reklámokon kívül ünnepli legújabb gólját. Egy másik apró, de zavaró hiba, az irányítás "megkavarása". Nem értem, hogy miért nem lehet egy megszokott szabványt felállítani ezekkel a játékokkal kapcsolatban. Az ember megszokja az egyik játékot, utána három napig tart átállni olyan színvonalon az újabb gombkiosztásra. Ráadásul még kicsit "butuskán" dönti el a gép, hogy épp melyik játékos van a legközelebb a labdához. Ezt kicsit jobban kifejteném: A Fifa-sorozatban ha egy támadó szalad a kapu felé és két védő áll vele szemben (egy fent, egy lent), akkor a gép a fenti játékost ítéli fontosabbnak, így őt irányíthatjuk. Mivel ilyen esetben igencsak reflexből kell mozdulnunk (uccsó ember lévén), mielőtt a képernyő reagálna, mi már váltottunk és becsúsztunk (O, Le+X). Ezzel szemben itt, a gép a lenti játékost választja, ebből kifolyólag a beidegződött mozdulatok nem működnek, pontosabban azt foglyuk látni, hogy az egyik védő hátrál, a másik (a mi védőnk)pedig tökéletesen ellentétes irányba mozdul és a felezővonal irányába csinál egy becsúszás-jellegű mozdulatot, ami mód felett komikus. Első olvasatra kicsit zavaros, de a Fifa-nemzedék jeles képviselői a saját bőrükön (kezükön) fogják tapasztalni a probléma mélységét.

Mindent összegezve azonban, csak pozitívumokat tudok mondani a játékról, ami azért is meglepő, mert alapjaiban más mint a többi fociprogram, mégis megvan az a valósághű hangulata, ami miatt nehéz letenni. Próbáljátok ki, 25 perc múlva imádni fogjátok!

Adam











THIS IS FOOTBALL

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-8 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP ADAPTER

✓ SZÉP, NAGYON SZÉP
× KICSIT LASSÚ A JÁTÉKOSOK IRÁNYÍTÁSA

85%

Aminap éppen a TV-ben lapozgattam a csatornákat, amikor az egyik zenei adón megakadt a szemem egy videóklipen. Ez azért volt érdekes, mert a klip alapjául a GTA2 szolgált, ezért rögtön arra gondoltam, hogy nemsokára megjelenik a játék is. Nem is tévedtem, pár hét múlva már még is kaparintottam. Betöltve a játékot rögtön egy meglepetés fogadott, mivel a GTA2 intrója a fentebb említett videó-klippel szinte teljesen megegyezett, csak a zene volt más – igazság szerint magát az intrót használták fel a klipben. A GTA2 intrója tehát egy tökéletes minőségű FMV videó, amely már sokat sejtett a játék javulásából, hisz az előző részben semmilyen bevezető animáció nem volt. Gondolom a GTA említésekor mindenki tudja, hogy egy első osztályú "bűnözős" játékról van szó, melyben bármi megengedett, ami a való életben törvénytelen – vagy már aljas dolog.





AMI VÁLTOZOTT ÉS AMI VÁLTOZATLAN MARADT

Talán mindenkit az újdonságok érdekelnek a legjobban, és ebben a tekintetben hatalmas az előrelépés a GTA előző részével szemben. A főmenüben semmi változás, csak a szokásos új játék kezdése, Options, állás-betöltés választható. Az első, ami megfogja az



embert a grafika nagyméretű fejlődéséből adódik. Sokkal kevésbé pixeles, mint az előző rész, ráadásul változatosabb a terep is. Az egyik pillanatban még egy felhőkarcolókkal zsúfolt metropolisz negyedeiben vagyunk, a másikban pedig egy külvárosi gyártelepen földutakkal. A másik jó dolog, hogy a játék sebessége – amely valljuk meg, az előző részben a PC verzióhoz képest elég gyenge volt – sokat fejlődött, végre nincs olyan érzésünk, hogy szaggat a játék. A legfontosabb változás a játék felépítésében történt. Az előző résznél ugye sorba jöttek a küldetések, melyeket vagy megoldottunk, vagy nem. Most a küldetések megválogatása sokkal ötletesebbre és életszerűbbre sikerült. Minden városban három banda, vagy ha úgy tetszik maffia van – ezeket láthatjuk a bal felső sarokban. Ha valamelyik bandának megoldunk egy küldetést, akkor annak elnyerjük a tetszését. Viszont ezek a bandák rivalizálnak egymással, így előfordulhat, hogy csak akkor kapunk munkát, ha az ellenséges bandákból kinyírunk néhány embert – így kibékülhetünk, vagy magunkra haragíthatunk bárkit. A városok ugyanis három részre vannak osztva, mindegyik rész valamelyik bandáé. Könnyen észre lehet venni, hogy melyik ember a civil és melyik a bandatag, velük vigyázzunk! Ha valamelyik maffiaszervezetnek szimpatikusak vagyunk, a kis csík a "+" jel felé fog töltődni, ha ellenszenvesek, akkor viszont a "–" felé. A küldetések alapjában véve nem változtak sokat, persze rengeteg új elemmel és aprósággal kiegészültek. Van itt bankrablás, bérgyilkosság, különböző lopások és rablások, korrupt rendőr szívatás, drogkereskedés, sőt még bandaháború is – jól hangzik nem?! Most is minden pálya átlépéséhez el kell érnünk egy ponthatárt, ehhez azonban küldetéseket kell végrehajtani – mivel az egyszerű civil és rendőr gyilkolászásból nem lehet megélni. Minden sikeres küldetésért egy szorzót kapunk, tehát ezentúl annyival több pontot kapunk mindenért. Ezenkívül további újítás, hogy a pályák után bonusz pályákat kapunk, melyeken különböző, általában egyszerű feladatokat kell végrehajtani időre. Ezeknél nincsenek bandák sem. Amúgy rengeteg küldetés van a játékban, már az első pályán 22 számoltam meg. Szintén változatlan a jó öreg Kill Frenzy felirat megjelenése – zöld ikonok és rejtett járművek útján lehet ilyet felvenni. Ilyenkor megadott idő alatt valamilyen eszközzel (jármű, fegyver) kell embereket, kocsikat ölni, rombolni és ha sikerrel járunk kapunk egy életet. Ha már a fegyvereknél tartottunk megemlíteném, hogy arzenálunk jelentős mértékben kibővült. Az öklünkön és a jó öreg régi fegyvereken kívül (pisztoly, UZI, lángszóró, rakétavető), felbukkan Molotov-koktél, elektromos sokkoló, hangtompítós pisztoly, shotgun, dupla pisztoly és még sorolhatnám. Sőt a különböző üzletekben, amelyekbe bevihetjük a lopott járműveket most már nem csak átfesthetjük a kocsit, hanem fegyvereket is szerelhetünk rá. Van itt gépfegyver, akna, olaj (megcsúsznak rajta az üldözők), és időzített bomba is (ez utóbbira vigyázzunk, ha aktiváljuk, néhány másodperc múlva az autó felrobban). Persze ez rengeteg pénzbe, azaz pontba fog kerülni, és csak néhány rázósabb küldetésnél érdemes beszereltetni a kocsinkba. Amitől azonban a GTA2 nagyon-nagyon elnyerte a tetszésemet, az a rendkívül életszerű terep volt. Tényleg úgy éreztem, hogy egy korrupt, bűnözéssel teli városban járok – a környezet ugyanis nagyon valóságszagú. Például a bandák, akiknek a küldetéseket megoldhatjuk rivalizálnak egymással, és ha az egyikkel jóban vagyunk, akkor a másik meg akar öletni minket. Ebben az esetben nem célszerű annak a bandának a területére menni. Olyan is volt, hogy elloptam egy bandához tartozó autót (ilyenkor a vezetője ki akar nyírni), amit aztán átvittem egy másik körzetbe, ahol mindenki rám támadt. Ráadásul az utcán is virágzik a bűnözés. Autó- és zsebtolvajok hemzsegnek a terepen, akik nem kímélnek minket és a civileket sem – az autó tolvajoknak zöld, a zsebmetszőknek piros színe van. Érdekes, hogy ha egy maffia tagtól lopják el a pénztárcát, akkor az áldozat azonnal kinyírja a tolvajt – én is ezt szoktam csinálni, mivel értékes pontoktól szabadít meg minket. Természetesen rendőrök is akadnak bőven. A megszokott sima autós rendőrökön kívül gyalogos járőrök is vannak, és ha előttük lopunk, akkor egyből üldözni kezdenek minket – szokás szerint felül láthatjuk, hogy mennyire vagyunk körözöttek. Érdekes, ha zsaru van a közelbe, akkor nem támadnak ránk az ellenséges bandák. Amúgy ha egyes szinten keresnek minket, húzzuk meg magunkat egy eldugottabb városrészben, mivel a bűncselekményünk egy idő után elévül – de ez csak egyes szintű körözésnél érvényes. Marha jó, hogy ha egy bandának mi vagyunk a kedvencei, akkor megvédenek a tagok a ránk támadó rendőröktől. Egyébként a zsaruk is sokkal élethűbbek. Egyszer például zsákmányoltam egy tankot és elkezdtem pusztítani vele. Először még csak járőrök üldöztek, aztán kommandós egységek, utána páncélozott speciális rendőri alakulatok, végül a hadsereget és tankokat, katonákat vetetek be ellenem – egy ilyen tankokból álló kordonon akadtam meg.





ÖSSZEGZÉS

A GTA2 tehát a nagyon jó újdonságoknak köszönhetően nagyon jóra sikerült, persze akadnak hibái. Például az előző részben frankó igazi autók szerepeltek, még ha nem is név szerint. Most sajnos teljesen a programozók által kitalált járgányokat vezethetünk – nem szeretem az olyan autós játékokat, ahol nem igazi kocsik vannak. Zenék most is autónként változnak, és úgy szólnak, mintha az autórádiót hallgatnánk. Meg kell, hogy mondjam, egy-két szám egész jó lett. A grafika szebb és jobb, de ezt már az elején elmondtam. Sokat fejlesztettek a játszhatóságon, mivel az elrontott küldetéseket bármikor újrakezdhetjük, és menthetünk is menet közben. Az is jó dolog, hogy végre energiánk is van (jobb felső sarok a kis szívecskék), így nem halunk meg egy pisztolygolyótól, mint az előző részben. Ennek ellenére szerintem egy-két küldetést szinte irreálisan nehéz megcsinálni. Ettől függetlenül azonban a nagyon jó környezetnek és ötletes küldetéseknek köszönhetően szerintem a GTA2 az egyik legjobb bűnözős játék.

Veres Miki

GTA 2

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ RENDKÍVÜL ÉLETSZERŰ TEREP ÉS KÖRNYEZET, NAGYON JÓ ÚJDONSÁGOK
× A KÜLDETÉSEK NÉHA NAGYON NEHEZEK, KÁR, HOGY NEM IGAZI KOCSIK VANNAK

89%

FIFA 2000

Fifa 2000. Ez volt az a cím, melyet talán a legjobban vártam idén ősszel. Pontosan azért, mert a '99 nagyon jól sikerült és ebben az esetben tényleg garancia volt a név, tényleg meg sem fordult a fejemben, hogy bármilyen negatív tulajdonságot találok a játékban. Ez a hozzáállás persze erősen szubjektív, de a legnagyobb nyugalommal jelenthetem ki: tényleg nincs hiba a játékban. Amilyen baljós előjelek készítették elő a programot, annyira jó és színvonalas focijátékot sikerült az EA SPORTS-nak összerakni.

Megszokott, mondhatni tradíciónak számít, hogy a popzene legjava szerepel a játék hanganyagában, így szinte teljesen természetes volt, hogy Robbie Williams és az Apollo 440 nyomja a játék nagy részében a muzsikát.

A lényeg a jövő évezredbe való átlépés, visszatekintve az elmúlt század nagy játékosaira és csapataira. Az introból tökéletesen kiderül, hogy erről van szó. Nem is kell sokat magyarázkodni, amikor a fekete-fehér csapat hirtelen egy szanaszét világított stadionban találja magát, vakuvillogások közepette, azonnal átjön a dolog hangulata.

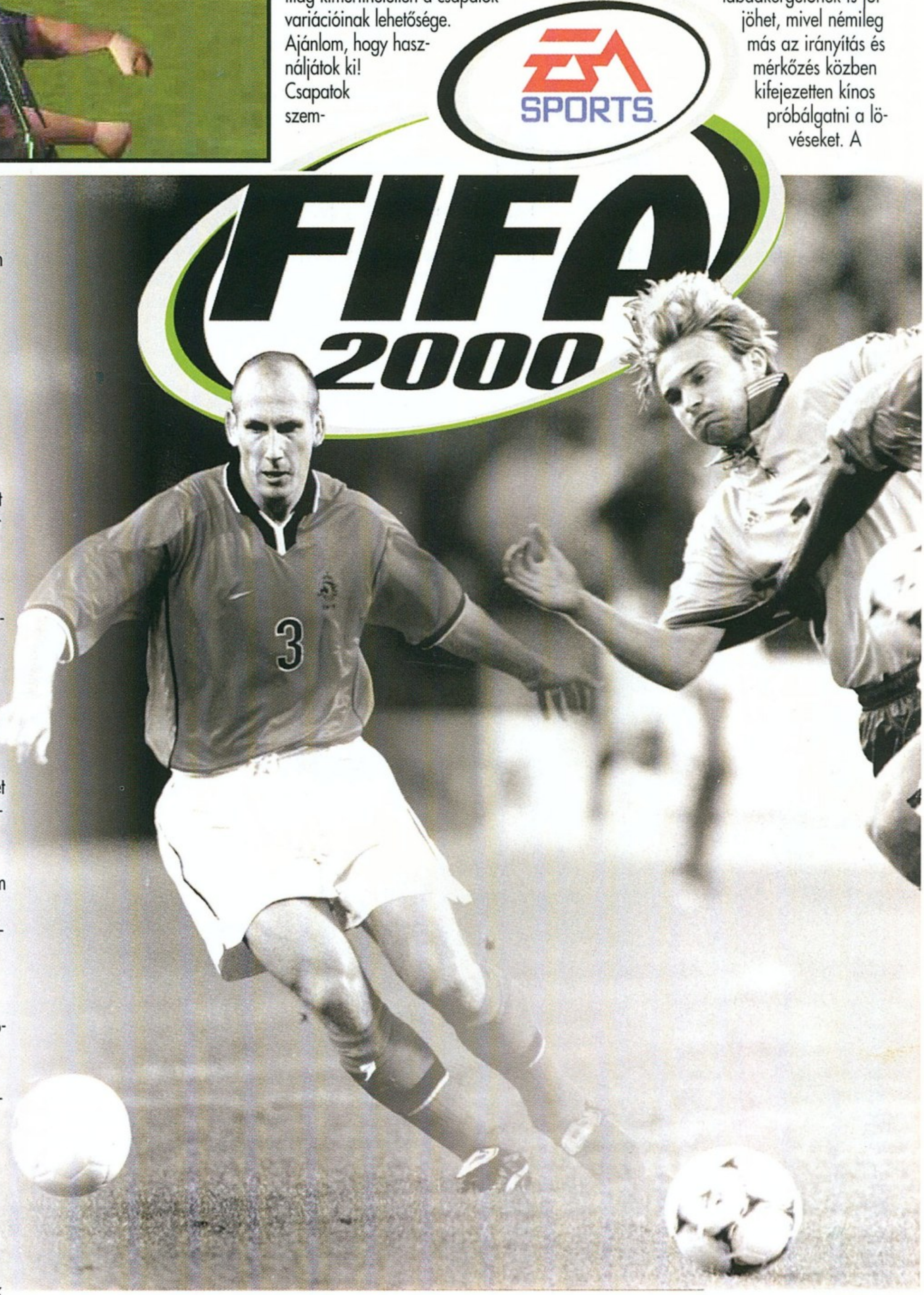


BEÁLLÍTÁSOK, NAVIGÁLÁS

Magáról a navigálásról talán annyit érdemes elárulni, hogy a Fifa-sorozatban megszokott "kissé fura, de hamar megszokható"-típusról van szó. Egy kis gyakorlattal pillanatok alatt eligazodik az ember, ráadásul a háromszög megnyomásával szinte azonnal előugrik a HELP TEXT, így a bénábbak is fel vannak karolva. Miután megnéztük az intrót párszor, nekikezdhetünk a menüpontok tanulmányozásához. Ami talán a legfontosabb, hogy rögtön a kezdésnél állítsuk be az opciókat, mert ha elkezdtük a mérkőzést, lesz egy pár dolog, amit nem lehet belőni az ott megtalálható menüben. Egészen pontosan a játék időtartamáról beszélek, a nyelvezetről, az időjárásról és a hasonló "külső", de fontos dolgokról. Az opcióknál 4 fő csoportot alakítottak ki a készítők, ezzel is megkímélve mindenkit a folytonos keresgéléstől. A MATCH pontban a fent említett paramétereket állíthatjuk be, plusz a nyelvet, a cserék számát, az időjárást... egyszóval a mérkőzéssel közvetlenül kapcsolatban álló dolgokat. A következő "alosztály" az opciókban a GAMEPLAY. Itt a nehézséget, sebességet, szabályokat és minden egyéb nehezítő-dolgot tudunk megadni. Ennél a pontnál érdemes megjegyeznem, hogy a játék sokkal-sokkal nehezebb, mint bármely eddig megjelent elődje. Míg a '99-et már World Class fokozaton is eljátszogatom jó 50%-os eredményekkel, itt agyon gyaláznak a Professional fokozatos mérkőzések. Persze a nehezebb mérkőzések, csak pozitívan hatnak mindenkire és nem jelentik azt, hogy a kezdőknek nem terem babér. Sőt, ellenkezőleg! Van egy remek kezdő fokozat, így lassan el lehet sajátítani az irányítás fontosabb elemeit. Szóval profi fokozaton nehéz a játék, így májer srácok készüljetek fel, hogy elkel a gyakorlás, vagy különben dél-dakota harmadosztályú klubcsapata is szanaszét gyaláz mindenkit.

A Visual mód a következő opció, ahol (mondanom sem kell), a látványt állíthatjátok be, teljesen kicsontozva. Végül az Audio marad, amely természetesen a hangok arányait változtatja meg, elég rendesen.

Gyakorlottabb játékosoknak már most feltűnik, hogy nincs stadion-menüpont. Egyszerűen nem lehet kiválasztani a mérkőzés helyszínét a játékban. De, vajon ez baj? Nem. Egyszerűen arról van szó, hogy minden csapatnak megvan a saját stadionja, különösen akkor, ha a gárda igencsak ismert. Ha viszont egy ismeretlen csapatot választunk, akkor a gép a nemzetiségtől függően fogja meghatározni a helyszínt, de ha minden kötél szakad, akkor egyszerűen egy alapstadiont "változtat" át a megfelelő hátterekkel, a csapat nemzetiségének megfelelően "kiszínezve".

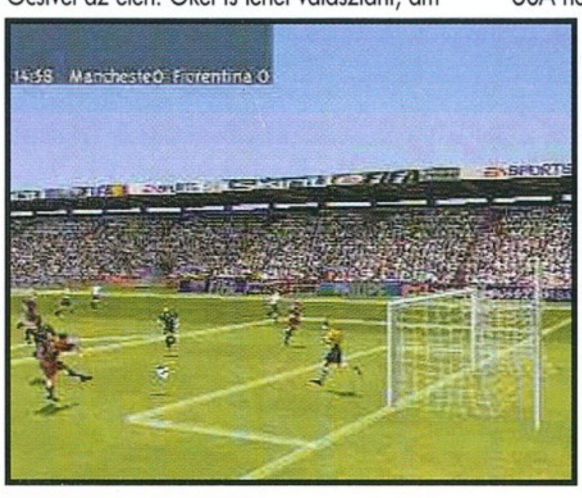


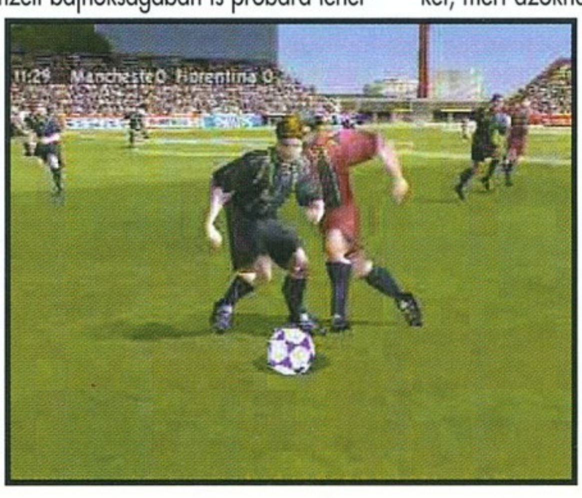
A CSAPATOK

Elhagyva az opciókat nekiláthatunk a csapat összerakásának. Ezt a TEAM MANAGEMENT pontban tehetjük meg. Ez a megszokott rendszerben találja a formációt, a taktikát, a pontrúgókat és minden egyéb taktikai megoldást. Ha valakinek ez még nem elég, akkor bizony üzletelhet is a CUSTOMISE pontban. Adhat-vehet és építhet játékosokat, ami nem újdonság, ám ebben a játékban van egy új dolog, ami egészen más dimenzióba helyezi ezt a menüpontot. Ez névlegesen a Classic-csapatok csoportja. Az előző játékokban csak akkor lehetett ezekkel a csapatokkal játszani, ha sikerült megnyerni valamelyik bajnokságot, vagy végigverni a világ összes csapatát. Ráadásul még nem is minden Fifa-ban volt ez elérhető. A készítők úgy érezték, hogy méltó ünneplése az ezredfordulónak, hogy választhatóvá teszik alapból a klasszikus csapatokat. Különösen szívet melengető látvány, az Aranycsapat 1954-ből, Puskás Öcsivel az élen. Őket is lehet választani, ám mellettük még itt van szinte az összes nagy foci-történelmi válogatott, vagy klubcsapat. Szóval, visszatérve a csapatkészítéshez, nem kis dolog egy csapatban látni Puskás Öcsit, Pelét és Maradónát. Mivel ezt is meg lehet tenni, így gyakorlatilag kimeríthetetlen a csapatok variációinak lehetősége. Ajánlom, hogy használjátok ki! Csapatok szempontjából a klasszikus válogatottak mellett szinte minden élő focigárdát megtalálunk a játékban (feltéve természetesen, hogy a gárda a nemzetközi színvonalon is megállja a helyét). Még az USA nemzeti bajnokságában is próbára tehetjük magunkat, ami több mint érdekes. Egyszóval itt sem találni semmi kivetnivalót a játékban.

AZ UTOLSÓ SIMÍTÁSOK A MÉRKŐZÉS ELŐTT

A gyakorlás, még a legprofibb labdakergetőnek is jól jöhet, mivel némileg más az irányítás és mérkőzés közben kifejezetten kínos próbálgatni a löveseket. A megszokott felbontásban gyakorolhatjuk a támadásokat, a védéseket, a pontrúgásokat és akár a kapussal való védést is. Mindegyiknek megvan a maga előnye, kivéve a tizenegyeseket, mert azoknál még nem sikerült a tudást az eredménnyel összekapcsolni. Ott aztán tényleg csak a szerencse számít. Ettől függetlenül mindenképp vizsgáljátok meg a gyakorló-pályát is. Azt még érdemes elmondani, hogy a stadion-rendszernek megfelelően, itt is a gép "rakja össze" a hátteret, így kifejezetten látványos gyakorló-pályák vannak, különösen Olaszországban. Ha a gyakorlással is megvagyunk és minden játékosunk a legjobb






576 KONZOL
SCi


PlayStation
576 KONZOL

KÓD-X

576 KONZOL

22

GRAN TURISMO 2 AUTÓLISTA 1.RÉSZ

	Gyártó	Autó	Típus	Évjárat
1	TOYOTA	STARLET	GLANZA V	96
2	TOYOTA	COROLLA LEVIN	BZG(AE111)	96
3	TOYOTA	SPRINTER TRUENO	BZG(AE111)	96
4	TOYOTA	CORONA EXIV	200GT	96
5	TOYOTA	CELICA	SS-II(ST205)	95
6	TOYOTA	CELICA	GT-FOUR(ST205)	95
7	TOYOTA	MARK II	TOURER V	92
8	TOYOTA	MARK II	TOURER S	92
9	TOYOTA	CHASER	TOURER V	96
10	TOYOTA	CHASER	TOURER S	96
11	TOYOTA	SOARER	2.5GT-T	95
12	TOYOTA	SOARER	2.5GT-T VVT-I	96
13	TOYOTA	SOARER	3.0GT	96
14	TOYOTA	Lexus	SC400	
15	TOYOTA	MR2	G-Limited	96
16	TOYOTA	MR2	GT-S	96
17	TOYOTA	SUPRA	SZ-R	95
18	TOYOTA	SUPRA	RZ	95
19	TOYOTA	SUPRA	SZ-R	96
20	TOYOTA	SUPRA	RZ	96
21	TOYOTA	SUPRA	GT Turbo Limited(MA70)	89
22	TOYOTA	SUPRA	TwinTurbo-R(JZA70)	91
23	TOYOTA	COROLLA LEVIN	GT-APEX(AE86 Type?)	85
24	TOYOTA	COROLLA LEVIN	GT-APEX(AE86 Tyoe?)	85
25	TOYOTA	SPRINTER TRUENO	GT-APEX(AE86 Type?)	85
26	TOYOTA	SPRINTER TRUENO	GT-APEX(AE86 Tyoe?)	85
27	TOYOTA	ARISTO	3.0V	91
28	TOYOTA	ARISTO	V300	97
29	TOYOTA	ARISTO	S300	97
30	TOYOTA	Lexus	GS400	
31	TOYOTA	STARLET	GLANZA V	98
32	TOYOTA	MR2	G-Limited	98
33	TOYOTA	MR2	GT-S	98
34	TOYOTA	SUPRA	SZ-R	97
35	TOYOTA	SUPRA	RZ	97
36	TOYOTA	CELICA	SS-III	97
37	TOYOTA	CELICA	SS-?	99
38	TOYOTA	CELICA	Mecanical Sports Version	99
39	TOYOTA	CELICA	Elegant Sports Version	99
40	TOYOTA	XYR	Detroit Motorshow Version	99
41	TOYOTA	Prius		97
42	TOYOTA	CALDINA	GT-T	97
43	TOYOTA	COROLLA LEVIN	BZR(A111)	98
44	TOYOTA	SPRINTER TRUENO	BZR(A111)	98
45	TOYOTA	STARLET	3 door Turbo S(EP71)	87
46	TOYOTA	STARLET	3 door Turbo S(KP61)	82
47	TOYOTA	MR2	1600G-Limited SUPERCHARGER(AW11)	86
48	TOYOTA	MR SPIDER		96
49	TOYOTA	CELICA XX	2800GT	83
50	TOYOTA	CELICA	GT-FOUR(ST165)	88
51	TOYOTA	CELICA	GT-R(ST185)	91
52	TOYOTA	CELICA	GT-FOUR(ST185)	91
53	TOYOTA	CELICA	GT-FOUR RC(ST185)	91
54	TOYOTA	TOYOTA 2000GT	(early '67 period type)	67
55	TOYOTA	MR-S	"S EDITION"\cell 99	
56	TOYOTA	MR-S	Tokyo Motor Show Version	97
57	TOYOTA	ALTEZZA	RS200	98
58	TOYOTA	ALTEZZA	AS200	98
59	TOYOTA	ALTEZZA	280T(Tuned by Tom's)	
60	TOYOTA	Lexus	IS200	
61	TOYOTA	VITZ	F	99
62	TOYOTA	COROLLA	RALLY CAR	97
63	TOYOTA	COROLLA	RALLY CAR	98
64	TOYOTA	GT-ONE	Road Car	98
65	TOYOTA	GT-ONE	Road Car	99
66	TOYOTA	GT-ONE	Race Car (TS020)	99
67	TOYOTA	Castrol SUPRA	GT	
68	TOYOTA	Castrol Tom'S SUPRA	JGTC	99
69	TOYOTA	DENSO SARD SUPRA	JGTC	99
70	TOYOTA	cdma one CERUMO SUPRA	JGTC	99
71	TOYOTA	WEDS SPORT CELICA	JGTC	99
72	TOYOTA	MOMO CORSE-APEX MR2	JGTC	99
73	TOYOTA	BP APEX KRAFT TORUENO	JGTC	99
74	TRD	TRD 2000GT	(MR2 Based)	
75	TRD	CHASER	TRD Sports X30	
76	TRD	TRD3000GT		
77	Tom's	Angel T01		
78	Tom's	T020	(MR2 Based)	
79	Tom's	T111	(AE111 LEVIN Based)	
80	Tom's	SUPRA	(JZA80 Based)	
81	NISSAN	Fairlady Z	Version S 2by2	94
82	NISSAN	Fairlady Z	Version S 2by2 Twin Turbo	94
83	NISSAN	Fairlady Z	Version S 2seater	94
84	NISSAN	Fairlady Z	Version S 2seater Twin Turbo	94
85	NISSAN	SKYLINE	GT-R(R32)	89
86	NISSAN	SKYLINE	GT-R(R32)	91
87	NISSAN	SKYLINE	GT-R Vspec(R32)	93
88	NISSAN	SKYLINE	GT-R Vspec II(R32)	94
89	NISSAN	SKYLINE	GT-R NISMO(R32)	90
90	NISSAN	SKYLINE	GTS-t Type M(R32)	91
91	NISSAN	SKYLINE	GTS25 Type S(R32)	91
92	NISSAN	SKYLINE	GTS4(R32)	91
93	NISSAN	SKYLINE	GTS25t Type M(R33)	96
94	NISSAN	SKYLINE	GT-R(R33)	95
95	NISSAN	SKYLINE	GT-R Vspec(R33)	95
96	NISSAN	SKYLINE	GT-R(R33)	97
97	NISSAN	SKYLINE	GT-R Vspec(R33)	97
98	NISSAN	SILVIA	Q's (S14)	96
99	NISSAN	SILVIA	K's (S14)	96
100	NISSAN	SILVIA	Q's (S14)	95
101	NISSAN	SILVIA	K's (S14)	95
102	NISSAN	SILVIA	Q's 2000cc (S13)	91
103	NISSAN	SILVIA	K's 2000cc (S13)	91
104	NISSAN	SILVIA	Q's 1800cc (S13)	88
105	NISSAN	SILVIA	K's 1800cc (S13)	88
106	NISSAN	PRIMERA	2.0Te	90
107	NISSAN	PRIMERA	2.0Te	95
108	NISSAN	180SX	Type X	95
109	NISSAN	180SX	Type X	96
110	NISSAN	180SX	Type S	96
111	NISSAN	PULSAR	GTi-R	91
112	NISSAN	SKYLINE(4door)	GT-R Autech Version 40th Anniversary(R33)	97
113	NISSAN	STAGEA	RS FOUR V	97
114	NISSAN	STAGEA	Autech Version 260RS	97
115	NISSAN	STAGEA	25t RS FOUR V	98
116	NISSAN	STAGEA	Autech Version 260RS	98
117	NISSAN	SILVIA	K's AERO SE SPORTS PACKAGE(S14)	98
118	NISSAN	PRIMERA	2.0Te-V	98
119	NISSAN	PRIMERA WAGON	2.0G-V	98
120	NISSAN	PULSAR SERIER	VZ-R-N1	97
121	NISSAN	PULSAR SERIER	VZ-R	97
122	NISSAN	SKYLINE	25GT TURBO(R34)	98
123	NISSAN	SKYLINE	GT-R(R34)	99
124	NISSAN	SKYLINE	GT-R V?spec(R34)	99
125	NISSAN	R390 GT1	Road Car	97
126	NISSAN	R390 GT1	Race Car	97
127	NISSAN	R390 GT1	Road Car	98
128	NISSAN	R390 GT1	Race Car	98
129	NISSAN	SILVIA	SPEC R(S15)	99
130	NISSAN	SILVIA	SPEC R AERO(S15)	99
131	NISSAN	SILVIA	SPEC S(S15)	99
132	NISSAN	SILVIA	SPEC S AERO(S15)	99
133	NISSAN	SUNNY	VZ-R	98
134	NISSAN	Fairlady Z	Version R 2by2	98
135	NISSAN	Fairlady Z	Version R 2by2 Twin Turbo	98
136	NISSAN	Fairlady Z	Version S 2seater	98
137	NISSAN	Fairlady Z	Version S 2seater Twin Turbo	98
138	NISSAN	SKYLINE	GT-R(KPGC10)	71
139	NISSAN	SKYLINE	RS-X TURBO INTERCOOLER(DR30)	84
140	NISSAN	SKYLINE	GTS-R(R31)	87
141	NISSAN	Fairlady 240Z	HS30(240ZG)	71
142	NISSAN	MARCH	SUPER TURBO	89
143	NISSAN	MARCH	G#	97
144	NISSAN	CUBE	X	98
145	NISSAN	NISMO 400R		
146	NISSAN	NISMO GT-R LM	(Normal R33)	
147	NISSAN	NISMO GT-R LM	(Race R33)	
148	NISSAN	NISMO GT-R LM	(Race R34)	
149	NISSAN	SILEIGHTY		
150	NISMO	GT-R	Autech Version Tuned by Nismo	
151	NISMO	Stagea	260RS Tuned by Nismo	
152	NISMO	Nismo 270R		
153	NISMO	Nismo 400R	Preceiding Model	
154	NISSAN PRINCE	Skyline 280	Type MR	
155	NISSAN	ZEXEL SKYLINE	JGTC	97
156	NISSAN	KURE R33	JGTC	97
157	NISSAN	NISSAN 300ZX-GTS	JGTC	97
158	NISSAN	PENZZOIL NISMO GT-R	JGTC	99
159	NISSAN	ARTA ZEXEL SKYLINE	JGTC	99
160	NISSAN	CALSONIC SKYLINE	JGTC	99
161	NISSAN	UNISIA JECS SKYLINE	JGTC	99
162	NISSAN	ZANAVI ARTA SILVIA	JGTC	99
163	NISSAN	DAISIN SILVIA	JGTC	99
164	MINE'S	SKYLINE(R32.5)	GT-R	
165	MINE'S	SKYLINE(R33)	GT-R	
166	MINE'S	SKYLINE(R34)	GT-R	
167	MINE'S	LANCER	Evolution V	
168	HKS	DRAG 180SX		
169	HKS	R33 DRAG GT-R		
170	MITSUBISHI	GTO		92
171	MITSUBISHI	GTO	Twin Turbo	92
172	MITSUBISHI	GTO	SR	95
173	MITSUBISHI	GTO	Twin Turbo	95
174	MITSUBISHI	GTO	MR	95
175	MITSUBISHI	GTO	SR	97
176	MITSUBISHI	GTO	Twin Turbo	97
177	MITSUBISHI	GALANT	VR-G Touring	96
178	MITSUBISHI	GALANT	VR-4	96
179	MITSUBISHI	ECLIPSE	GT	97
180	MITSUBISHI	FTO	GR	94
181	MITSUBISHI	FTO	GPX	94
182	MITSUBISHI	FTO	GR	97
183	MITSUBISHI	FTO	GPX	97
184	MITSUBISHI	FTO	GP Version R	97
185	MITSUBISHI	LANCER	EvolutionIII GSR	95
186	MITSUBISHI	LANCER	EvolutionIV GSR	96
187	MITSUBISHI	MIRAGE	ASTI RX	96
188	MITSUBISHI	MIRAGE	CYBORG R	92
189	MITSUBISHI	GTO	SR	99
190	MITSUBISHI	GTO	Twin Turbo MR	99
191	MITSUBISHI	GTO	Twin Turbo	99
192	MITSUBISHI	LEGNUM	ST	97
193	MITSUBISHI	LEGNUM	VR-4 type-S	97
194	MITSUBISHI	LEGNUM	ST	98
195	MITSUBISHI	LEGNUM	VR-4 type-S	98
196	MITSUBISHI	LEGNUM	SUPER VR4	98
197	MITSUBISHI	GALANT	VR-G	98
198	MITSUBISHI	GALANT	VR-4	98
199	MITSUBISHI	GALANT	SUPER VR4	98
200	MITSUBISHI	LANCER	Evolution ?	94
201	MITSUBISHI	LANCER	Evolution V GSR	98
202	MITSUBISHI	LANCER	Evolution V RS	98
203	MITSUBISHI	LANCER	Evolution V RALLY CAR	98
204	MITSUBISHI	LANCER	Evolution VI GSR	99
205	MITSUBISHI	LANCER	Evolution VI RS	99
206	MITSUBISHI	MIRAGE	ASTI RZ	97
207	MITSUBISHI	MIRAGE	ASTI RX-R	98
208	MITSUBISHI	MIRAGE	CYBORG-ZR	97
209	MITSUBISHI	PAJERO MINI	VR-II	97
210	MITSUBISHI	PAJERO MINI	SPORT	98
211	MITSUBISHI	MINICA	DANGAN ZZ	90
212	MITSUBISHI	MINICA	Pj	98
213	MITSUBISHI	TEIVON TORAMPIO FTO	JGTC	99
214	HONDA	NSX		90
215	HONDA	NSX	Type R	92
216	HONDA	NSX		97
217	HONDA	NSX	Type S	97
218	HONDA	NSX	Type S Zero	97
219	HONDA	PRELUDE	Si	91
220	HONDA	PRELUDE	Si VTEC	91
221	HONDA	PRELUDE	SiR	96
222	HONDA	PRELUDE	SiR	98
223	HONDA	PRELUDE	SiR S spec	98
224	HONDA	PRELUDE	Type-S	96
225	HONDA	INTEGRA	SiR-G	95
226	HONDA	INTEGRA	Type R	95
227	HONDA	CIVIC	FERIO Si II(EK)	96
228	HONDA	CIVIC	SiR-II(EK)	95
229	HONDA	CIVIC	Type R(EK)	97
230	HONDA	CR-X Del-Sol	VXi	92
231	HONDA	CR-X Del-Sol	SiR	92
232	HONDA	CR-X Del-Sol	VGi	95
233	HONDA	CR-X Del-Sol	SiR	95
234	HONDA	CIVIC	Si R II(EG)	93
235	HONDA	CIVIC	FERIO SiR(EG)	93
236	HONDA	CR-X	SiR	91
237	HONDA	ACCORD	SiR	96
238	HONDA	ACCORD	TOURING WAGON SiR	96
239	HONDA	INTEGRA	SiR-G	98
240	HONDA	INTEGRA	Type R 98 spec	98
241	HONDA	CIVIC	FERIO Si(EK)	98
242	HONDA	CIVIC	SiR(EK)	98
243	HONDA	CIVIC	Type R(EK)	98
244	HONDA	ACCORD	SiR-T	97
245	HONDA	ACCORD	WAGON 2300VTL 4WD	97
246	HONDA	ACCORD	SiR-T	98
247	HONDA	ACCORD	WAGON SiR	98
248	HONDA	LOGO	TS	98
249	HONDA	LIFE	T type	97
250	HONDA	LIFE	T type	98
251	HONDA	Z	TURBO	98
252	HONDA	BEAT		91
253	HONDA	BEAT	verF	92
254	HONDA	BEAT	verZ	94
255	HONDA	S2000		99
256	HONDA	ACCORD	Type?R	
257	HONDA	NSX-R	GT2 LM	95
258	HONDA	MOBIL 1 NSX	JGTC	99
259	HONDA	RAYBRYG NSX	JGTC	99
260	HONDA	TAKATA NSX	JGTC	99
261	HONDA	Castrol MUGEN NSX	JGTC	99
262	MUGEN	MUGEN Civic	Type-R	
263	MUGEN	MUGEN Civic FERIO		
264	MUGEN	MUGEN INTEGRA	Type-R	
265	MUGEN	MUGEN Prelude	Type-S	
266	MUGEN	MUGEN ACCORD	SIR-T	
267	MUGEN	MUGEN ACCORD WAGON		
268	MUGEN	MUGEN CR-X delsol		
269	MUGEN	MUGEN BEAT		
270	MUGEN	MUGEN CR-X PRO2		
271	MUGEN	MUGEN S2000		
272	MUGEN	Castrol MUGEN ACCORD		
273	MUGEN	Castrol MUGEN NSX		
274	Spoon	INTEGRA	Type-R	
275	Spoon	CIVIC	Type-R	
276	Spoon	S2000		
277	MAZDA	EUNOS COSMO	13B TYPE-S CCS	94
278	MAZDA	EUNOS COSMO	20B TYPE-E CCS	94
279	MAZDA	LANTIS	Coupe 2000 Type-R	93
280	MAZDA	EUNOS ROADSTER	NORMAL	89
281	MAZDA	EUNOS ROADSTER	V-SPECIAL	90
282	MAZDA	EUNOS ROADSTER	?-SPECIAL	92
283	MAZDA	EUNOS ROADSTER	NORMAL	93
284	MAZDA	EUNOS ROADSTER	V-SPECIAL	93
285	MAZDA	EUNOS ROADSTER	?-SPECIAL	93
286	MAZDA	ENFINI RX-7	Type R(FD)	91
287	MAZDA	ENFINI RX-7	Type RZ(FD)	92
288	MAZDA	ENFINI RX-7	Type RB(FD)	96
289	MAZDA	ENFINI RX-7	Touring X(FD)	96
290	MAZDA	SAVANNA RX-7	GT-X(FC)	90
291	MAZDA	SAVANNA RX-7	ENFINI III(FC)	90
292	MAZDA	DEMIO	GL-X	97
293	MAZDA	DEMIO	GL	97
294	MAZDA	DEMIO	LX G Package	97
295	MAZDA	RX-7	Type RS	97
296	MAZDA	RX-7	Type RZ	97
297	MAZDA	RX-7	Type RB	97
298	MAZDA	RX-7	RS-R	97
299	MAZDA	RX-7	Type RS	98
300	MAZDA	RX-7	Type R	98
301	MAZDA	RX-7	Type RB	98
302	MAZDA	ROADSTER	1.8 RS	98
303	MAZDA	ROADSTER	1.8 VS	98
304	MAZDA	ROADSTER	1.6 S Package	98
305	MAZDA	DEMIO	GL-X Special	98
306	MAZDA	DEMIO	GL-X	99
307	MAZDA	SAVANNA RX-7	GT-Turbo(SA22C)	83
308	MAZDA	FAMILIA	INTERPLAY 4door Sedan	89
309	MAZDA	FAMILIA	GT-X(BG)	92
310	MAZDA	FAMILIA	GT-R(BG)	92
311	MAZDA	FAMILIA	S-Wagon Sport 20	99
312	MAZDA	FCSAVANNA RX-7	CABRIOLET(FC)	90
313	MAZDA	AZ-1	NORMAL	91
314	MAZDA	RE Amemiya Matsumoto-Kiyoshi RX7	JGTC	99
315	MazdaSpeed	FD ENFINI RX-7	A-spec	96
316	MazdaSpeed	AZ-1	A-spec	91
317	MazdaSpeed	DEMIO	A-spec	97
318	MazdaSpeed	Roadster	B Spec(NA8C)	
319	MazdaSpeed	Roadster	C Spec(NA8C)	
320	MazdaSpeed	Roadster	A Spec(NB8C)	
321	MazdaSpeed	RX-7	GT-C	99

FINAL FANTASY VIII TITKOK TITKOS KÁRTYÁK

A múlt alkalommal sajnos nem maradt hely a 8-as, 9-es és 10-es szintű kártyák megtalálási helyének leírására, ezért ezt szeretném most pótolni. Az említett kártyákból ugyebár az egész játék során csak egyetlen egy darabot lehet szerezni. Lássuk tehát sorrendben, hogy az említett kártyákhoz miként lehet hozzájutni. Lesz néhány kártya, amit speciális úton kell elnyerni (Kártya Klub, Kártya Királynő), ezekről lentebb teszek említést.

Chubby Chocobo: Balamb Gardenben a könyvtár előtt üldögél egy ember, tőle nyerhetjük el, de csak akkor, ha megcsináltuk a Kártya Királynő kalandját (lásd lentebb).

Angelo: Watts-tól nyerhetjük el a vonaton, vagy pedig a fehér SeeD-k hajóján.

Gilgamesh: A Kártya Klub Királyánál van (lásd. lentebb).

MiniMog: Balamb Garden-ben futkározik egy gyerek körbe-körbe, tőle nyerhetjük el.

Chicobo: Nézzétek meg az előző számunkat.

Quezacotl: FH-ban van, a polgármester feleségénél Flo-nál.

Shiva: Timber-ben az újságírók szerkesztőségében az egyik papírhalomból felvehetünk egy "Girl Next Door" nevű magazint. Ezt a hármas CD-n a fehér SeeD-k hajóján adjuk oda Zone-nak, és hálából megkapjuk a Shiva kártyáját.

Ifrit: Miután elvertük megkapjuk.

Siren: Dolletben a kocsmában, egészen pontosan a második emeleten nyerhetjük el attól az embertől, aki a biliárdasztal mellett álldogál.

Sacred és Minotaur: Ha elvertük őket mindkettőt megkapjuk.

Carbuncle: Kártya Klub-nál van.

Diablos: Amennyiben elvertük ajándékba kapjuk.

Leviathan: Kártya Klub-nál egészen pontosan Joker-nél van.

Odin: Odin legyőzése után a miénk lesz a kártya is.

Pandemona: A második CD-n miután felszabadítottuk Balamb várost, a szálloda tulajdonosától nyerhetjük el.

Cerberus: Ha elvertük megkapjuk.

Alexander: A Hold Bázison Piet-től nyerhetjük el.

Phoenix: Esthar-ban van az elnöki épületben az egyik embertől nyerhetjük el (Kártya Királynő kaland).

Bahamut: Ha elvertük megkapjuk.

Doomtrain: Timber-i kocsma tulajdonosától nyerhetjük el (Kártya Királynő).

Eden: Az Ultima Weapon elintézése után megkapjuk.

MOST JÖJJENEK A PLAYER KÁRTYÁK.

Ward: Dr.Odine-nél van, mikor Rinoa mellett álldogál, akkor érdemes elnyerni tőle.

Kiros: Delling City-ben a fegyverbolt előtt álldogál egy fekete ruhás fickó, tőle nyerhetjük el (Kártya Királynő).

Laguna: A Hold Bázison Ellone-tól nyerhetjük el.

Selphie: Trabia Garden romjainál egészen pontosan a szökőkútnál üldögél egy csajszi, tőle lehet elnyerni.

Quistis: Balamb Garden-ben a kávézóban üldögél két ember (az asztaloknál). Kártyázzunk a hátsóval, nála található.

Irvine: FH-ban a Flo-nál van (Kártya Királynő).

Zell: Balamb városban Zell anyjától nyerhetjük el, de csak akkor, ha Zell a csapatban van.

Rinoa: Rinoa apjától nyerhetjük el a Delling-ben. Ehhez a következőket kell tenni: először veszítsük el az Ifrit kártyát, mivel General Caraway csak akkor hajlandó Rinoa kártyájával játszani, ha nekiadjuk Ifritet. Ha ez megtörtént elnyerhetjük Rinoát. Amúgy az Ifritet FH-ban Martine-tól nyerhetjük vissza.

Edea: A hármas CD-n magánál Edeánál van, elég nehéz lesz elnyerni – ha Direct-es a szabály, akkor talán könnyebb.

Seifer: Cid-nél van az egyes CD-n, miután megkaptuk Diablos-t menjünk vissza Cid irodájába és nyerjük el tőle.

Squall: Esthar-ban Lagunától szerezhetjük meg.

KÁRTYA KLUB

A Kártya Klub-tól – mint azt gondolom látjátok – nagyon jó kis kártyákat nyerhetünk el. A második CD-n, miután Garden már tud repülni, akkor csinálhatjuk meg ezt. Menjünk Balamb-ba a bejárathoz. Itt összefutunk egy Jack nevű ürgével, ő a Kártya Klub első tagja. Verjük el majd menjünk a parkoló elé. Itt néha szokott mászkálni egy fickó (Club), akit szintén verjünk el kártyában. A következő szinten a bejáratnál lesz, két csaj (Dimond), akiket a Négyzettel szólítsunk meg. Ha velük is végeztünk, liftezzünk a második emeletre. Itt két ember álldogál, az egyiket (Spade) győzzünk le, majd szerintem ide is lesz állást menteni. Keressük meg Xu-t és verjük el – ha kell többször is játsszunk vele, mivel nála van a Carbuncle kártya! Amennyiben ezzel is megvagyunk, menjünk vissza a szobánkba és küldjük el a többieket. Menjünk az orvosi rendelőbe és szólítsuk meg a dokit a Négyzettel. Ő csodálkozik, hogy elvertük a Kártya Klub tagjait – a Király hollétéről nem akar mondani semmit. Menjünk vissza a szobánkba, mentsünk majd aludjunk – ha kell többször is. Éjszaka megjelenik a Király, akitől elnyerhetjük a Gilgamesh kártyát. A Kártya Klub-nak van még egy tagja, Joker, őt a Traning központban találjuk a stég-szerű deszkán. Véletlenszerűen szokott itt felbukkanni – járkáljunk ki-be, amíg meg nem jelenik. Ha megvan kártyázzunk vele, mivel nála van a Leviathan kártya.

KÁRTYA KIRÁLYNŐ

A Kártya Királynővel még a játék legelején találkozunk Balamb városban. Az ő segítségével, olyan kártyákat szerezhetünk meg, amit más módon lehetetlen lenne. Mivel rengeteg helyet be kell járni ehhez, ezért az alábbiakat a 3-as CD-n miután megvan a Ragnarok, lehet és érdemes megcsinálni. Arra készüljünk fel, hogy a Királynő irányítja a világon a szabályokat, és ő maga a saját szabályai szerint játszik, és bizony később nem lesz könnyű elverni. A Királynőnél nehezíthetünk vagy az Open bevezetésével könnyíthetünk a szabályokon 30 ezer gil kifizetésével, valamint ha egy városban megváltoztatja a csereszabályt (One, Diff, All, Direct), akkor abban a városban ez lesz a szabály – ez néha nagyon hasznos lehet.

Akkor essünk neki a konkrét dolgoknak. A Királynő csak akkor hajlandó átmenni egy másik városba, ha ELVESZTÜNK vagy ha ELNYERÜNK tőle egy 8-as vagy annál nagyobb szintű kártyát. Mivel nála nincs 8-asnál nagyobb szintű kártya, kezdetben veszíteni kell, aztán ha átment egy másik városba nyerjük a kártyát vissza. A dolog akkor lesz érdekes, amikor Dollet-be megy. Az, hogy melyik városba indul véletlenszerű, tehát ha esetleg nem abba a városba utazik, ahova szeretnénk Resetel-jünk (Start+Select+a négy felső gomb). Dollet-ben ha simán megszólítjuk a meglévő három opción kívül – ezeket lehet tőle kérdezni – megjelenik egy negyedik is, ezt válasszuk. Ebben az festőművész apjáról kérdezhetjük, aki kártyákat festeget és itt él Dollet-ben. A királynő elmondja, hogy szüksége van valamilyen speciális kártyára, hogy az apja festeni tudjon egy új kártyát – először a MiniMog-ot kéri. Ezt adjuk neki oda (tehát veszítsük el), az, hogy hol adjuk oda teljesen mindegy, nem muszáj Dollet-ben. Amennyiben egy másik városban kapja meg, akkor nem biztos, hogy visszatér Dollet városba, ezért érdemes Dollet-be odaadni a kért kártyát. Ha Dollet-ben adjuk oda neki megköszöni, de nem mond semmit. Ha másik városban veszítjük el a kért kártyát, Dollet-ben kérdezzük az apjáról, ekkor elmondja, hogy lefestett egy új kártyát, amit Delling-ben találunk (Kiros). Összesen öt kártyát kell majd neki odaadni (de csak akkor, ha ő kéri Dollet-ben), amiért öt újat szerezhetünk. Íme ezeket fogja kérni, zárójelben pedig azok, amik megnyílnak, mint új kártyák: MiniMog (Kiros), Sacred (Irvine), Chicobo (Chubby Chocobo), Alexander (Doomtrain), Doomtrain (Phoenix). Próbáljuk úgy alakítani, hogy sokszor térjen vissza Dollet-be, de vigyázzunk, nehogy túl sok kártyát nyerjen el tőlünk, mert nem fogjuk tudni visszanyerni! Amennyiben nem Dollet-ben adjuk neki oda azt a kártyát amit kért, várjuk meg, amíg vissza tér oda, és kérdezzük az apjáról, és csak azután menjünk felvenni az új kártyát – ezért is érdemes rögtön Dollet-ben nekiadni azt, amit kért. Amúgy a fent említett kártyát nem a Királynőtől, hanem annak a fiától lehet visszanyerni, ő a festő házában üldögél. Vigyázzunk, nehogy túl sok kártyát veszítsünk ellene, nem lesz könnyű dolgunk, az biztos! Most pedig lássuk a helyeket, ahova a Királynő mehet, illetve menni fog: Balamb, Dolletben a kocsma, egészen pontosan a biliárd szoba, Delling (Galbadia) a szállodában, FH-ban a mentőhely mellett, Winhill (Centra), a szállodában, Estharban az autókölcsönzőnél, Estharban a kilövő állomáson, ilyenkor nem mond pontos helyet, és végül a Shumi faluban szintén a hotelben.

Ha megvannak a kártyák és végigkísértük őt a világon, akkor a 4-es CD-n felvehetjük őt a Ragnarok-ra. Esthar-tól délre találjuk majd meg. Egyébként a Kártya Klub is a Ragnarokon lesz, ha elvertük őket.

PUPU

Maradt azonban még egy 5-ös szintű Monster kártya, amit sehonnan sem lehet megszerezni, csak is magától Pu-Pu-tól. A világtérkép bizonyos pontjain egy UFO támad ránk, majd szépen elrepül. Amikor ezzel véletlenül találkoztam nagyon meglepődtem. Először is a játék elejétől fogva gyűjtsük az Elixireket úgy, hogy a 3-as CD-n legalább öt darab legyen belőle. Miután megvan a Ragnarok meg kell találni azokat a helyeket, ahol az UFO feltűnik. Ehhez kapcsoljuk ki a harcot (nyugi ez az UFO-ra nincs hatással), majd keressük fel a helyeket, egészen pontosan ezeket: Winhill mellett, Timber közelében keletre a tengerpart (Mandy Beach), Trabiától keletre egy kis sziget, végül Esthar-tól délre az óriási sivatag (Kashkabald Desert). Ez utóbbihoz irtó sok türelem kell, mert nagyon sokat kell a sivatagban mászkálni, hogy az UFO feltűnjön. Ha ezek megvannak repüljünk a Chocobo Holy Forest-hez. E fölött van egy hegykoszorú, ahova lekell szállni. Itt az UFO megtámad és le kell győzni – van nála Demi varázslat és amúgy sem sebez meg minket. Amennyiben szétütöttük, tegyük fel az Item menüt és repüljünk Balamb régi helyére a kráterhez. Itt PuPu jön elő, akinek ha odaadjuk az öt Elixirt, hálából nekünk adja a kártyáját.

LEGJOBB FEJLESZTŐHELYEK

A második CD-n legjobb AP szerző hely a Kashkabald sivatag, Esthar-tól délre. Itt az ismerős kis kaktuszemberek támadnak ránk, melyek kinyírásáért 20 AP-t kapunk! A 3-as CD-n a legjobb hely a sivatag mellett fekvő kis kaktuszsziget, mivel itt csak ezek a kaktuszemberek támadnak ránk kettes, hármas csoportokban, így néhány óra alatt mindent kifejleszthetünk. Egyébként a kaktuszembereket ütéssel Squall-lel érdemes támadni (valamint Zell-lel és Quistis-szel), mert más nem tudja őket eltalálni – a varázslatok alig sebzik őket. Embereink és GF-jeink szintjét a 3-as CD-n a Ragnarok megszerzése után lehet fejleszteni. A világon van két nagyszerű sziget, ahol erre lehetőség nyílik. Az egyik a Pokol (Hell) a másik a Menybéli (Heaven) sziget. E két szigeten kizárólag 100-as szinten álló szörnyek támadnak ránk, úgy mint Chimera, Malboro, Ruby, Hexa, Blue Dragon stb. Itt kiválóan lehet fejleszteni. De nemcsak ezért izgalmas ez a két sziget. Ha kikapcsoljuk a harcot és elkezdünk járkálni rajtuk, nyomogassuk az X-et vagy a Kört, mivel méterenként egy-egy Draw Pontba botlunk. Ezekben a Draw Pontokban a játék legjobb varázslatait vehetjük fel, úgymint Holy, Ultima, Meteor, Aura stb. Rengeteg ilyen Draw hely van ezeken a szigeteken, vizsgáljátok át őket, rádásul nagyon hamar újra termelődnek, így gyakran jöhetünk gyűjtögetni. A Menybéli szigetet a Chocobo Holy Forest-től északra találjuk, míg a Pokoli Delling-től délnyugatra. Szálljunk ki a szigeteken és nézzük meg a nevét, ahol állunk, így könnyen megtalálhatjuk őket.

OMEGA WEAPON

Úgy látszik, hogy most már egyetlen egy Final Fantasy játék sem lehet meg Weapon-ök nélkül. A FFVIII-ban is van kettő. Az Ultima Weapon-ről már volt szó, lássuk a másikat az Omega Weapon-t. Ő sem először tűnik fel a sorozatban, a FFV-ben már szerepelt. Most az Omega a FFVIII legerősebb és legnehezebben legyőzhető ellenfele, erősebb mint a Ultimecia vagy Griever. Ahhoz, hogy legyőzzük a legmagasabbra kell fejleszteni a GF-jeinket és az embereinket. Az Omega mindig a 100-as szinten áll és kb. 1 millió HP-ja van! Tehát fejlesszük fel magunkat és GF-jeinket, főleg az Eden-t (vele érdemes támadni – egyébként fokozzuk a kompatibilitását 1000-re) a Pokol és Menybéli szigeten. Vegyük meg a legjobb fegyvereket mind három emberünknek – főleg Squall-nek, mivel a Lion Heart többet sebez, mint az Eden! Ebből következőleg ne adjuk Eden-t Squall-nek, hanem más valakinek. Gyűjtsünk be a két szigeten a legjobb varázslatokból százat – itt a legfontosabb az Aura. Ha úgy érezzük, hogy kellő erőre tettünk szert, menjünk Ultimecia kastélyába és intézzük el a nyolc főellenséget. Ezeket nem nehéz megtalálni, csak a képes rész okozhat nehézséget (Intervigilium, Vividarium, Viator). Mind a nyolcat azért kell legyőzni, hogy a menüket, mentést, feltámasztást, limiteket stb. meg tudjuk szerezni. Ha ez megvan válasszuk ketté a csapatot. Az egyik, akikkel meg akarunk küzdeni az Omegával, a másik amivel elő akarjuk hívni. Válasszuk tehát ki Squall csapatát és menjünk a szökőkúthoz, itt váltsunk csapatot. Menjünk fel a lépcsőn és forduljunk jobbra. Találnunk kell egy harangot, amit lent húzzunk meg. Egy percünk van, hogy megtaláljuk Omegát, váltsunk tehát a másik csapatra. Induljunk előre, ahol is az orgonához jutunk, ahol a fül helyén ott az Omega Weapon vár ránk. Eden-t, főleg Squall és persze a többiek limitjét (Aura) erőltessük rajta. Apropó, védjük be magunkat Death támadás ellen! Ha valaki legyőzi az Omegát annak megemelem a képzeletbeli kalapomat.

EGYÉB ÉRDEKESSÉGEK

Winhill-ben beszéljünk a szállodában a lépcsőn álló emberrel, majd vizsgáljuk meg a páncélt, ami szétesik és egy kis Chicobo szalad el. Itt hagy egy Vase Piece-t, amiből meg kell találni néhányat. Menjünk a virágárus nénihez és vizsgáljuk meg a virágokat, ott kell lennie egynek. Menjünk oda, ahol a Chicobo rohangál és piszkáljuk egy kicsit. Mikor felugrik leesik valami, összesen három dolog (Vase Piece, Gysahl Greens, Phoenix Pinion), ez utóbbi a Phoenix GF – ebből vajon hogyan lehetne többet szerezni, mert nekem csak kettőt sikerült? Menjünk a kocsmába oda, ahol Raine lakott és beszéljünk a nővel (többször), majd vizsgáljuk meg a macskát felülről. Sétáljunk le egy emeletet és nézzük meg a virágot. Ha a szellemalakot megnézzük kiderül, hogy a cica az. Vizsgáljuk meg újra a virágot és megkapjuk az utolsó Vase Piece-t. Menjünk a szállodába, ahol az embertől kapunk valamit.

A Shumi faluban is gyűjtögetni kell. Legjobb, ha mindenkivel beszélünk, ha kell többször is. A Shumi-k egy Laguna szobrot készítenek, ebben kéne nekik segíteni. Először köveket kell megtalálni. A kék kő a szobor mellett van, a Wind Stone (szél kő) a nagy sziklánál van a szálloda mellett balra, Life Stone (Élet Kő) a Moombától jobbra a gyökerek és ágak között van (fel kell mászni), a Shadow Stone (Sötét Kő) a kijáratnál a három Shumi előtt található, míg a Vízkövet Artisian mosogatójában találjuk. Ha megvannak a kövek beszéljünk az Elder-rel, ha kimegyünk kapunk egy Phoenix Pinion-t. Közben a segédet az Elder megbízza, hogy segítsen megcsinálni a szobrot. Menjünk ki a városból és töltsünk el egy kis időt, mondjuk kártyázzunk, majd menjünk vissza és beszéljünk az Elder-rel, majd a szobornál a segéddel. Dumáljunk Elder-rel, aki elküld egy Moombát a segédnek, mert nem dolgozik (szólítsuk meg a Moombát). Beszéljünk Elder-rel, majd újra a segéddel, aki segítséget kér. Szólítsuk meg Artisian-t és Eldert (vizsgáljuk meg a szállodában a kis Moombát), majd repüljünk FH-ba. Itt az egyik házban van egy mini Moomba, aki velünk jön, mivel érzékelői jelzik, hogy Shumi-knál jártunk. Menjünk vissza a Shumi faluba és beszéljünk Artisian-nal, aki a Moombával együtt nekiáll dolgozni a szobron. Beszéljünk az Elder-rel és kapunk egy nagyon fontos Item-et. A szobor azt hiszem a 3-as CD-n lesz kész, sűrűn látogassuk a Shumi-kat. Ha kész a szobor megnézhetjük egy visszaemlékezést Lagunáról.

Érdekes dolgot találhatunk Timber-től északra. Van itt egy félsziget. A partot vizsgáljuk meg, mire egy árnyék emelkedik ki a vízből és arra kér, hogy keressünk meg egy Mr. Monkey nevű valakit. Ő Dollet közelében van az erdőben. Ha megvan jöjjünk vissza ide és dobáljunk köveket, majd beszéljünk az árnyékkal. Ő különféle titkos és érdekes helyeket említ meg. A feladat, hogy fel kell venni négy követ: az első Balamb szigeten van a tengerparton (jól vizsgáljuk meg), a második Timber-től keletre egy kis szigeten, a harmadik Mr. Monkey-nál van, először énekeljünk neki (Sing), majd kétszer dobjuk meg egy kővel, ekkor odaadja ő is a követ. Végül a negyedik – ezt csak a Ragnarok-kal vehetjük fel – Timber-től északra található, itt kanyarog egy folyó, ami egy sziklába és egy barlangba torkollik. A barlang felett kutassuk át a helyet. Két madarat kell kinyírni, majd megkapjuk a negyedik követ. Ezután repüljünk Esthar-tól északra, ahol szálljunk le a Moldred Plains nevű helyen. Kezdjünk vizsgálódni, beszélő köveket kell találnunk, amelyek megmondják az irányt. Ha megtaláljuk a helyes követ kapunk egy kincset – elég sokat kell keresgetni, mire megtaláljuk.

A Tonberry King GF-nek kilehet fejleszteni egy olyan ability-t, amivel olyan cuccokat vehetünk, amelyek nélkülözhetetlennek a fegyvervásárláshoz és mellesleg boltokat is nyit az ability menüben, így nem kell többé üzletekbe járni – egészen megbarátkoztam ezzel a Tonberry-vel.

Veres Miki

DISCWORLD NOIR VÉGIGJÁTSZÁS

Hősünk, Lewton egy nap arra ébred, hogy halott. Eme szomorú felismerés arra készteti, hogy elelmélkedjen, miként is juthatott magánnyomozói karrierje erre a mélypontra. Visszaemlékezik praxisa kezdetére – ott kapjuk meg az irányítását.

ELSŐ FELVONÁS

Lewton irodájába egy dekoratív hölgyemény állít be, kinek Carlotta a neve, és az eltűnt szeretőjét kívánja felkutatni – pontosabban velünk megkerestetni. A társalgás sajátos mederben és modorban folyik: kölcsönösen kevés tiszteletet és még kevesebb bizalmat mutatnak egymás iránt, úgyhogy gyorsan rátérnek az anyagiakra. Megállapodnak 200 dolcsiban előre (plusz a költségek), s azzal megkapjuk a keresett Mundy nevű fickó kissé hiányos személyleírását (kék szem, barna haj, sötét szív), ami amúgy minden második ankh-morporki polgárra ráillik. Mundy állítólag nemrég érkezett meg a Tsort kontinensről a Milka nevű vitorlással.

A hölgy távozik – tegyünk mi is úgy. Az egyetlen meglátogatható hely a rakpart. Hanyagoljuk a matrózt, és inkább beszéljünk a hajó első tisztjével, Mr Scoplettel. Az általános csevely után az alul megjelenő témák közül kérdezzük ki az utasokról, majd a következő feljegyzéseinkről faggassuk: Mysterious Passengers, Milka. Így végül kiböki, hogy a három utas közül volt két gyanús, és egy különös, normális fickó. A hajóval kapcsolatban elmondja, hogy a fedélzetre csakis Jenkins kapitány engedélyével léphetünk. A kapitány hollétéről nincs fogalma, mindenesetre általában a Cafe Ankh-ban szokott italozni. Irány tehát a kávézó.

Mielőtt belépnénk, menjünk el jobbra, és lopjuk el a gólem pajszerét. Samaellel, a bárzongoristával – aki mellesleg egy vámpír – egy kis Casablanca-paródia játszódik le, majd hosszasan társaloghatunk Nobbyval, a néhai kollégánkkal, akivel Lewton valaha együtt dolgozott a rendőrségen. Az egyszerű duma után kérdezzük Vimes rendőrfőnökről (aki cseppet sem szívlel minket), és a különös utasokról – barátunk eközben megemlíti a helyi rendőrség, a Pseudopolis Yard címét. Érdeklődjünk, tud-e valamit a Milkáról. Érdekes egybeesésként valami gyilkosságsorozatot említ, melyek a hajó beérkezésével egy időben kezdődtek. Beszélgessünk a hajóskapitánnyal is, de vele nem megyünk sokra: nem enged fel minket a hajójára.

Nos jó, akkor térjünk vissza a kikötőbe és használjuk a "kiskaput": minthogy most már eltűnt az útból a tengerész, felfeszíthetünk egy ládát (a pajszerrel), és belebújhatunk. Így beemelnek minket a raktérbe, ahol körülnézhetünk. Vegyük fel a cetlit a pocsolyából: Lewton írást lát rajta, de valami idegen nyelven. Távozzunk, s a fedélzeten nyissunk be a baloldali ajtón. A kabinban kutassuk át az alsó ágyat, mire egy kartonpapír darabkát találunk – rajta egy 6-os (vagy 9-es) szám áll. Menjünk ki a kabinból, és próbáljunk meg eltűnni a hajóról. Itt némi gondok lépnek fel Mr Scoplett személyében, úgyhogy Lewton jobbnak látja a vízbe ugrani, ami ez utóbbi állagát figyelembe véve merész vállalkozás. Miután tisztálkodtunk, az irodánkban találjuk magunkat.

Menjünk a Pseudopolis Yardra, és ismét beszéljünk Nobbyval a titokzatos idegenekről. Mint megtudjuk, már kihallgatták az egyiküket, egy hölgyet, akit mellesleg a Café Ankhban kell keresnünk. A kávézó felé útközben egy termetes trollba botlunk, aki nem hajlandó minket továbbengedni, hacsak el nem vállaljuk az ő ügyét is. Malachite – merthogy így hívják a "csöppséget" – szintén keres valakit: egy Therma nevű nőt. A beszélgetés folyományaként egy újabb út nyílik meg a térképen, mely az Octarine Parrot mulatóba vezet – ott szokott Therma énekelni. Látogassunk is akkor oda! A színpadon Sapphire művésznéven egy troll-énekesnő csillogtatja "tehetségét". Kérdezzük őt Malachite-ról, mire megtudjuk, hogy a behemót valami Rhodan műhelyében dolgozik. Therma nevének említésekor pedig egy gyászos hírt közöl: Ő úgy tudja, kolléganője meghalt, és talán már el is temették Madam Lodestone néven. Ismét nézzünk be Nobbyhoz, és faggassuk a madámról. Ő megerősíti a halálhírt, s el is mondja, hol van eltemetve. Menjünk a Mauzóleumba, és keressük meg a sírkövet... Hát ez nem megy – a Selachii család túlságosan is népes volt, ráadásul mindenféle címerekkel jelölték a nyugvóhelyeket. Akkor egyelőre hagyjuk ezt az ügyet, és folytassuk a másik nyomozást.

A Cafe Ankhban üldögélő nő régi ismerőse hősünknek (itt újabb Casablanca-gyanús jelenetnek lehetünk tanúi): a hölgyemény valaha csúnyán elhagyta Lewtont, aki nyilván e szomorú sorsfordulat után vált azzá a letargikus alakká, akit személyében megismerhettünk. Miután kimerítettük az összes felmerülő beszédtémát, és befejeztük a megemlékezést, a két idegent szóba hozva Ilsa elmondja, hogy a férfit; akivel utazott Two Conkersnek hívják – innentől tehát nem lesznek idegenek az idegenek. Mutassuk meg neki a hajón talált cetlit. Two Conkers révén (aki Discworld ellensúly-kontinenséről származik) Ilsa konyít valamicskét az Agatean nyelvhez, így le tudja fordítani. Ennyi áll rajta: ötös móló. Mielőtt odamennénk, ugorjunk haza.

Az irodánkban egy ellenszenves törpe vár ránk. Mr. Al Khali zsarolásban utazik. Mint mondja: ha továbbnyomozunk a Mundy-ügyben, csúnyán megjárhatjuk. Ehelyett azonban ő járja meg: Lewton páros lábbal rúgja ki. E kis intermezzo után szívjunk friss levegőt a mólónál. Az ötös mólónál egy raktárépületet találunk, ahova azonban nem enged be minket az éjjeliőr, akármit is mondunk. Na mindegy. Menjünk haza, merthogy az ajtórésen valaki egy cédulát csúsztatott be. Carlotta invitál minket a Von Uberwaldok rezidenciájába – most már legalább tudjuk, hogy a város egyik leggazdagabb özvegyével van dolgunk.

A villa ajtajában egy rendkívül utálatos lakáj fogad minket, de miután átnyújtjuk neki a meghívót, kénytelen beengedni minket. Amíg bejelent minket, nézegessük a festményt a falon, vagy a könyvet az asztalon – közben megjelenik Carlotta. Miután kitárgyaltuk vele az ügyet és a férjével kapcsolatos dolgokat, kérjük meg, hogy segítsen megkeresni Madame Loadstone sírját – merthogy ő nagy szakértője a családfáknak. Hajlandó is segíteni, csak előbb elvonul átöltözni. Közben megismerkedhetünk a kedves apósával – a Gróf ugyanis látni akar minket. A Gróf személyében egy újabb megbízóval gyarapodunk, ő ugyanis kétszer annyit fizet a nyomozásunkkal kapcsolatos információkért, mint a menye.

Ezután vegyük az utunkat a Mauzóleum felé, ahol Carlotta (a személyzeti sírok között) nyomban rá is bukkan Therma nyugvóhelyére. Mivel a sírkövet azonban egyelőre nem tudjuk megmozdítani, térjünk vissza a kastélyba és beszéljünk a lakájjal a Grófról. A szolga elkottyantja, hogy a Gróf valakit nagyon hiányol mostanában. Kérdezzük a dologról magát, a Grófot. Régi sofőrje és egyben jó barátja tűnt el: Regin, a törpe. Ezzel egy újabb jól fizető munka adódik: meg kell keresnünk Regint, aki furcsa módon szintén három nappal korábban (a Milka befutásakor) tűnt el. Az azonosításához a Gróf ellát minket a törpe fényképével.

Most már nem húzhatjuk tovább az időt: ideje közölnünk Malachite-tal a gyászos hírt. Rhodannal, a szobrásszal ne törődjünk, egyenesen menjünk a műhely hátsó részébe. Minthogy Malachite látni akarja a testet, el kell mennünk vele a Mauzóleumba, ahol azonban meglepő fordulat következik: Malachite felnyitja a sírt, de nem Therma van benne. Sebaj. Vizsgáljuk át a maradványt, mire egy gyémántfogat fedezhetünk fel. Tegyük félre az undorunkat, és vágjuk zsebre. Malachite a további kutatásainkhoz átadja a csáklyáját. Eme új szerzeményünkkel sétáljunk el a mólóhoz, s a raktár hátsó részénél másszunk fel vele a tetőre. Feszítsük fel a tetőablakot a pajszerrel, és ugorjunk be. Vegyük fel az eltépett gyufás skatulyát, amit rögtön kombináljunk össze a hajón talált papírdarabbal. Ügyeskedésünk jutalma az Octarine Parrot pontos címe – Mundy kézírásával.

Beszéljünk Mankinnel, a mulató bárpultosával. Ugyan tagadja, hogy ismerné Mundyt, de ha megmutatjuk neki a skatulyát, és rákérdezünk a hazugságára, végül beadja a derekát. Elmondja, hogy Mundy az emeleten van. Meg is találhatjuk ott, ám abban a pillanatban, hogy belépünk a szobájába, valaki fejbe kólintja hősünket.

MÁSODIK FELVONÁS

Lewton puha ágyban, szűk baráti társaságban eszmél: a sarokban Mundy hever (összekötözve, plusz a szemei kinyomva), az ágy mellett pedig két régi ismerőse vet felé vizslató pillantásokat: Nobby, és Vimes rendőrfőnök. A falon vérrel felírva a következő felirat olvasható: AZILE. Mi sem természetesebb, mint hogy hősünk a gyilkosság első számú gyanúsítottja (Mundyt a csáklyánkról származó kötéllel kötözték meg), ráadásul a bizarr körülmények miatt még az ún. Ellensúly-gyilkosságsorozaté is. Miután a városi őrség távozott, vizsgáljuk meg a tetthelyet. Vegyük szemügyre a plafonról lógó köteldarabot, majd ezt hasonlítsuk össze (a jegyzeteinkben Frayed Rope) azzal, amivel Mundy lábát összekötözték. A következtetések: ugyanaz a kötél, tehát Mundy fejjel lefelé volt fellógatva, és nyilván valaki levágta a hullát. Eme új, "fejjel lefelé" elméletünket kombináljuk össze az írással a falon, mire Lewtont elragadja az ihlet: fejjel lefelé kell olvasni a feliratot, ami így annyit tesz: 3712V. A "fejjel lefelé" elgondolást ismertessük a csapossal is, mire az bevallja, hogy ő vágta le a hullát – ám hogy miért, arra nem tud magyarázatot adni. Mi viszont tudunk egy kézenfekvő okot: kérdezzük csak Mundy cipőjéről. Mankin végül átad egy érmét, a mit a megboldogulttól lopott el. Most tereljük át a szót Sapphire-ra. A csapos szerint Sapphiret az öltözőjében találjuk – ezzel megnyílt egy újabb irány a mulatóban.

Amikor Sapphire-ra rányitjuk az ajtót, egy halom pénz társaságában találjuk, amire azt a magyarázatot adja, hogy a kaszinóban nyerte (megjelenik a térképen a Saturnalia kaszinó). Most hagyjuk egyelőre őt, s menjünk a Milkához. Mutassuk meg az első tisztnek Regin fényképét. Mr Scoplett felismeri Regint: aznap, amikor befutott a hajó, sietősen hajtott el egy kocsival. Nos, akkor kérdezzük erről a témáról Nobbyt, aki azt a felvilágosítást adja, hogy aznap a társa egy gyorshajtót üldözött a Maudlin hídnál.

A kikötőbe visszatérve meglepetten konstatálhatjuk, hogy a Milka kifutott a tengerre. Mindegy. Vegyük fel a sebtében hátrahagyott kötelet, pontosabban kössük rá a csáklyánkra, mert Lewton csak így hajlandó ellopni. Ezután sétáljunk az ominózus hídhoz, ahol különös féknyomokra figyelhetünk fel. Valami van a vízben. Dobjuk be a csáklyát, és próbáljuk meg kihalászni. Túlságosan súlyos az a valami – ide Malachite kell. Egyelőre azonban hagyjuk a dolgot, s inkább nézzünk be a kaszinóba. A játékasztalok között Ilsával és Two Conkerssel találkozhatunk – no és Remora Selachiival, a bérgyilkos kaszt egyik képviselőjével. Utóbbi éppen Ilsa és barátja életére tör, akik azonban csodával határos módon (persze hősünk közreműködésével) túlélik az esetet, és elmenekülnek. Közben Carlotta érkezik, aki egy kisebb féltékenységi jelenetet rögtönöz... Egyelőre ne foglalkozzunk vele, hanem beszéljünk a jobb oldali krupiéval, és kérdezzük Sapphire-ról. Természetesen nem tud semmit, tehát vesztegessük meg. Ezután a pénzről elárulja, hogy ha Sapphire nyerte volna, arról ő biztosan tudna – tehát a művésznő ismét hazudott.

Ha most benézünk az irodánkba, ott ismét Al Khali várakozik ránk, ám ezúttal felfegyverkezett. Kénytelenek vagyunk vele menni a főnökéhez, egy Jasper Horst nevű, meglepően intelligens trollhoz. A gengszterfőnök egy bizonyos arany pallost keres égen-földön – s mivel azt hiszi, nálunk van, üzletet ajánl. A megbeszélés után menjünk vissza a mulatóba, és faggassuk a csapost Sapphire pénzéről, mire az megemlíti, hogy a napokban Sapphire kihagyott egy műszakot valami találkozó miatt. Lépjünk be az öltözőbe, és szembesítsük őt a kaszinóban feltárt tényekkel, és a találkozót is említsük meg, majd összegzésképpen vádoljuk meg zsarolással. Kiderül, hogy Thermától kapta a pénzt, aki el akart tűnni a nyilvánosság elől. Therma tehát él! Sapphire megígéri, hogy összehoz vele egy találkozót.

Na jó, akkor most beszéljünk Carlottával a pallosról – bizalmasan. Nála kötünk ki, ahol a tájékozottságunkat látva elmondja, hogy a kardot Mundy hozta magával Tsortából, ám valami közbejöhetett. A romantikus jelenet (a szó szerint végzetes csók) után említsük meg neki a Milka rakományát, mire átad egy szállítólevelet egy ládáról. Ezt mutassuk meg a mólónál az őrnek, s így az bepillantást enged a raktárba. A ládát ugyan nem találjuk, de pontosan feljegyezhetjük, mi minden mást tartalmazott a rakomány (ezzel újabb hely nyílik meg).

Visszatérve a Regin-ügyhöz: keressük meg Malachite-ot, és kérjük a segítségét a folyóban lévő valamihez – adjuk oda neki a csáklyát. Amint sejthettük, egy fogat kerül elő, a bakon még mindig ott ül Regin. Valószínűleg egy vámpír marta meg. Valami doboz rejtőzik a kocsiban, de azt Malachite – mondván, hogy Thermáé – azonnal elviszi. Bosszantó... Azonosítsuk a hullát a fénykép segítségével, mire hősünknek feltűnik, hogy Regin parókát viselt, s a póthaj alatt egy kis kulcs rejtőzik. Beszéljünk a krupiéval a kulcsról, s máris megtudhatjuk hova való: a kaszinó értékmegőrzőjéhez, ami a nagyteremtől balra nyílik. Regin fakkjából egy szerencsehozó amulett és egy üres boríték kerül elő. A fejleményekkel menjünk a grófhoz, s jelentessük be magunkat a lakájjal. Mondjuk el, hogyan találtuk meg Regint, és mutassuk meg az amulettet. Kiderül, hogy a karperecet Regin a gazdájától kapta: régi családi ékszer és állítólag valami bűvös fából nyeri az erejét...

Beszélgessünk el Samaellel a Cafe Ankhban (hátul). A Milkával jött boroshordókat emlegetve elérjük nála, hogy átadja a pince kulcsát. Ahol a pajszerünket anno felvettük, ott keressük a pinceajtót. Közben Ilsába botlunk, aki valamilyen biztonságos rejtekhelyet keres Two Conkersnek – merthogy mint idegent, őt hiszik a sorozatgyilkosságok elkövetőjének. Egyelőre nem tudunk segíteni, viszont kérdezhetjük Ilsát a rakományban látott Valberg ládáról (ami az Archeológusok Céhéhez volt címezve). Kiderül, hogy az övé, és régészeti leletek vannak benne. Felettébb érdekes. Ugyanitt megtalálhatjuk a nyugtákat melyeken a borkészlet megrendelői sorakoznak. Maga a Patrícius a legnagyobb fogyasztó – ezzel megjelenik a palotája a térképen.

Az irodánkban egy újabb cédula fogad minket: ezúttal Sapphire invitál minket találkára. Nem mással hoz össze minket, mint Thermával. Hát ez nagyszerű! Vigyük meg a hírt Malachite-nak. Szegény troll nem sokáig tud örülni: útközben ugyanis Lewtont megint leütik, a trollt pedig agyonverik egy pajszerrel – a mi pajszerünkkel. Immár tehát a második gyilkosságot varrják a nyakunkba, amit persze már nem úszhatunk meg börtön nélkül – a vallatáson tök mindegy, mit mondunk. A börtön látszólag nagyon unalmas, ám csakhamar találhatunk szórakozást: vegyük üldözőbe a patkányt. A rágcsáló eltűnik egy lyukba, mire hősünk arra figyel fel, hogy van ott egy mozgatható kőtömb. Toljuk el. A szabadulás helyett egy másik cellába jutunk, ahol Discworld legnagyobb feltalálója, Leonard of Quirm munkálkodik. Beszéljünk vele, majd menjünk a műhely végébe, s nézzünk ki a résen, amit valaha Malachite ütött ki, amikor éppen szökésben volt. Ekkor Nobby közeledik a cellánkhoz, tehát Lewton jobbnak látja visszavonulni. Az ex-kolléga azért jön, hogy kiengedjen minket. Mindent visszakapunk, kivéve a pajszert.

Menjünk vissza a Patrícius palotájához, vizsgáljuk át a falat, és másszunk fel Leonard cellájába. Ezután másszunk vissza, s használjuk a falon a rejtekhely feljegyzésünket: ezzel egy abszurdnak tűnő búvóhelyet sikerül kiokoskodnunk. Ilsa hálából segít nekünk bejutni az Archeológusok céhéhez. Beszéljünk a feltűnően ismerős Laredo Cronkkal – ezt a régészhölgyet mintha már láttuk

volna valahol... Ezután látogassuk meg Horstot, s újságoljuk el neki, hogy Laredo a városban van. A gengszter nyomban egy találkát akar vele, tehát legyünk a közvetítők. Laredo gyanakodással fogadja a hírt, de persze nem ijed meg, és elmegy. A könyvespolcon egy pántos könyv vonja magára a figyelmünket: ezt húzzuk meg, s máris nyílik egy titkos átjáró a kandalló mögött. Ez az 51-es páncélteremhez vezet, ahol próbáljuk meg semlegesíteni a biztonsági zárat. Persze nem sikerül. Ha viszont beszélünk a kaszinóban játszadozó varázslóval, Warbbal, az elejt valamit a biztonsági rendszerekről. Vesztegessük meg az amulettünkkel, mire elárul egy karbantartó-kódot. Nem hazudik: a panelen beütve a "hátsó ajtót" valóban működik a dolog. A ládák között a Mundy által megadott kóddal igazodjunk el: így végül néhány urnához lyukadunk ki. Igen ám, csakhogy az urnák egy üvegfal mögött vannak. Sebaj: a gyémántfog elég kemény az üveg átvágásához.

A legnagyobb urnából végre a keresett arany pallos kerül elő, ami látszólag teljesen hétköznapi tárgy. A jól végzett munka gyümölcsét azonban nem sokáig élvezhetjük: ahogy Lewton kilép az archeológusoktól, valami furcsa erő vesz rajta erőt, s nyomban haza akar rohanni. Aztán valaki üldözőbe veszi. Lewton elejti a kardot, de oda se bagózik: menekül. A végzete elől azonban csak nem tud elfutni: az aranykard végül hősünk gyomrában köt ki...

HARMADIK FELVONÁS

Kikelvén a sírunkból Gaspode-dal, a csodakutyával társaloghatunk, aki tudtunkra adja, hogy farkasemberré váltunk. Szerinte volt egy farkasember ismerősünk, s az haraphatott meg minket. Gaspode-tól megtanuljuk a szaglás művészetét: csak farkassá kell változnunk, s máris különböző színekben látjuk a szagokat. A már megismert szagok egy külön adatbázisban lesznek eltárolva. A bíborvörös szagot Gaspode nem tudja azonosítani, ezért kövessük nyomon. A szag a meggyilkoltatásunk színhelyéhez vezet: a Saturalia Kaszinóhoz – feltehetően a gyilkos szaga az. Ekkor automatikusan Lewtonná válunk, de inkább változzunk vissza, és most a sötétzöld szagba szimatoljunk. Tegyük el a moha szagát, majd emberi külsőt öltve magát a mohát is. Irány az iroda ahol éppen Nobby végez házkutatást. Vegyük vissza a pajszerünket az asztalról, majd itt is változzunk farkassá. Szagoljunk bele a lila ködbe, ami Lewton szerint szintén farkastól származik. Menjünk az Uberwald kastélyhoz, és keressük Carlottát. Ami alatt a lakáj elmegy, változzunk át, s rájöhetünk, hogy Carlotta szintén farkasember – Lewton sejteni kezdi, kinek köszönheti eme új életét. Carlotta nincs otthon, ezért üzenetet hagyunk neki. Látogassuk meg a Grófot, aki már a végét járja. Már éppen jönne is érte a Halál, aki azonban szerencsére még hagy időt nekünk, hogy feltegyük a kérdéseinket. Kérdezzük a Grófot a mohától, aminek eredményeként bebocsátást nyerünk a könyvtárába. Kutassuk át a nyilvántartási lapokat a moha után, így az egyik könyvben rábukkanunk. Elolvashatjuk, hogy csakis ódon csatornákban tenyészik. Most az erről készült feljegyzésünket használjuk a nyilvántartó lapokon, s máris megtudhatjuk, hol van a városban a legrégebbi csatorna. Menjünk oda, s megint csak változzunk át. A második képernyőtől kövessük a lila szagot ameddig csak tudjuk. Ott vizsgáljuk meg a törmeléket. Egy bogár-amulettet találunk. Ha kívánunk, beszéljünk a Patkányok Halálával, majd távozzunk.

Two Conkers ugyebár archeológus, tehát mutassuk meg neki az amulettet. Szerinte a bogár Anu-Anu templomából való – a templom pecsétjének a másolata. Most menjünk az Octarine Parrot mulatóhoz, és nézzük át a faliújságot. A Láthatatlan Egyetemen munkaerőt keresnek. Beszéljünk a csapossal. A sorozatgyilkos prominens áldozatai közül érdeklődjünk a kereskedőről (ezzel út nyílik a Kereskedők céhéhez), majd nézzünk be Sapphire öltözőjébe. Változzunk farkassá. Vizsgájuk meg és jegyezzük meg a troll-parfüm illatát (baloldali üveg), s ismét emberként vegyük is fel a parfümöt.

Hát akkor nézzünk munka után az egyetemen. Beszéljünk Mrs. Formes-szal az állásról, s mellékesen a meggyilkolt varázslóról is kérdezzük. Utána vessük bele magunkat a munkába – az ágyakat kéne áthúznunk. Na jó, inkább változzunk át farkassá, és vizsgáljuk meg a táblát. A varázslótanoncok házi feladata láthatatlanul van felírva. Kutassuk át a szekrényeket. Az egyikben könyveket találunk. Olvassunk beléjük. A tanultakat felhasználva (az Anu-Anu templom feljegyzésünkkel) javítsuk át a táblán a "A Nagy Nef templomait" Al-Khali templomaira. (Itt nem a törpére, hanem egy városra kell gondolni – állítólag ugyanis ott van Anu-Anu temploma.) Most már csak ki kell várni, hogy a tanítványok bekapják a horgot. Menjünk el balra, és beszéljünk a portással az itteni gyilkosságról. Kiderül, hogy a varázslót megmérgezték.

A Patrícius palotájánál vonuljunk el oldalra, s megint változzunk farkassá. Szaglásszunk a hordók körül. Használjuk az adatbázisunkat a szagok azonosítására – így a gyilkosunk szaga is érezhető az egyik hordón. Irány a borospince, és alkalmazzuk a gyilkos taktikáját: törjünk fel egy hordót és másszunk bele. A Patrícius palotájában fogunk kikötni. Ismét változzunk át, és szaglásszunk. Távozzunk a raktárból és menjünk végig a folyosón, míg nem egy dupla ajtóhoz érünk. Változzunk farkassá, és figyeljünk. Kifinomult hallásunkkal Vimes rendőrfőnök jelentését hallgathatjuk ki a Patríciusnál. Éppen azt halljuk, hogy a sorozatgyilkos az itteni áldozatát borba fojtotta, amikor közbejön valami. Lewton vérszagot érez, s ettől elborul az agya... A látogatásunkból kifolyólag az egyik őr sajnálatos módon az életét veszti, mi pedig az irodánkban térünk magunkhoz. Váratlan vendégünk érkezik: a bérgyilkos Remora az üres sírunk kapcsán máris gyanút fogott, ki járt a palotában.

A varázslót megmérgezték, a hivatalnokot megfojtották: immár csak a harmadik Ellensúly-gyilkosság körülményeit kéne kinyomozni. Irány tehát a Kereskedők céhe. Beszéljünk az ajtónállóval a "halott emberek pöttyös cipőiről" (a burkolt megjegyzésről, amiről az egyetemen hallhattunk): ekkor elkotyogja, hogy a gyilkosságnak nem voltak tanúi. Tegyünk látogatást ismét a Grófnál – pontosabban most már a Halálnál. Kérdezzük a Halált a megölt kereskedőről. Minthogy már tudjuk, hogy nem volt tanú, másodszori nekifutásra Lewton megkockáztatja "csőbe húzni" az amúgy roppant diszkrét Halált, s így annak kicsúszik a száján, hogy a fickót megfojtották. Itt az ideje, hogy visszamenjünk az egyetemre. A szekrényben már ott vár minket egy könyv Al Khali templomairól. Ha a bogár-medállal mutatunk rá, Lewton fellapozza azt a részt, hogyan lehet Anu-Anu pecsétjeit felnyitni. Ez úgy tűnik a medállal is működik, s egy lista kerül elő néhány névvel – köztük Thermáéval.

Most a Cafe Ankhba vegyük az útirányt, ahol Carlotta vár ránk. Miután megvitattuk, miért is csinált belőlünk farkasembert, ecseteljük neki a "fejjel lefelé Mundy" ügyet, majd kérdezzük meg, hogy ő tette-e. Folytassuk a törpe és a troll esetével, míg nem elkezd beszélni egy Errata nevű istennőről. Az alibije mindig ugyanaz: a Kis Istenségek Templomában volt. Menjünk hát oda, és beszéljünk Anu-Anu papjával, Mooncalffal. A listáról kérdezve egyelőre nem túl beszédes. Menjünk ki a templomból, és nézzünk el a temetőbe. Lépjünk oda a színes-üveghez, Mooncalf mögé, és változzunk farkassá. Úgy hallani, hogy egy trollal társalog, s valami találkozóról beszél az Igaz Hívekkel. Ismét a templomban most a rivális pappal beszéljünk: Malaclypse-szel. Kérdezzük őt Errata-ról és az Igaz Hívekről, mire megemlíti a Belső Szentélyt – a templom egyetlen szentélyét, amit általában Mooncalf sajátít ki. Érdeklődjünk a terem után, majd amikor odavezetett minket, vizsgáljuk meg a pulpitust, és bújjunk be az üregbe. Lewton beszorul, ezért kénytelen végighallgatni Mooncalf beszédét. Amikor meglátjuk Mooncalf cipőit, öntsük le parfümmel. Így most már nyugodtan megvárhatjuk a ceremónia végét: utána követni tudjuk a titkos szentélyükbe. A hallgatózás azonban megint csak félig-meddig sikerül: hallunk ugyan valamit egy Nylonathatep nevű istenről (egy kis Cthulhu-paródia is bejátszik), de aztán észreveszik, hogy valaki hallgatózik, s kénytelenek vagyunk odébbállni.

Az irodánkból menjünk vissza az immár üres titkos szentélyhez, és belépve vizsgáljuk meg a falat, majd a különös jelet, amiről Lewton gyorsan készít egy rajzot. Nézzünk szét a Gróf könyvtárában, hátha találunk valamit a Nylonathatepről, no meg a jelről. A Necrotelicomniconból a következőket olvashatjuk ki: az ún. Eel jel a legősibb, sötét istenek távoltartására szolgál. Ez utóbbiak legborzasztóbbika pedig nem más, mint Nylonathatep. Ezt az istent nyolc rituális gyilkossággal lehet megidézni: a gyilkosságoknak egy nyolcágú szimbólum szerint kell elhelyezkedniük. Hősünk ez utóbbi jelet természetesen papírra veti. Ismét a szentélyben most használjuk a város térképén mind a hat feljegyzésünket, amiket a gyilkosságokról készítettünk. Ezzel berajzoljuk a bűntények színhelyeit, minek eredményeként megkapjuk a még várható kettő tetthelyet, plusz a nyolcszög középpontját. (Út nyílt a Varázslók Kertjébe, a Dagon utcába, és a Dysk színházba.) A Dysk színházban vegyük fel a szórólapot a székről, majd ismét irány a Gróf könyvtára. A szórólap alapján egy Hwel nevű törpe Nyolc Nagy Tragédiájáról tudhatunk meg egyet s mást. Tartalmilag némi hasonlóságot mutatnak az utóbbi idők eseményeivel. Megint a színházban (elhúzódva a színész látóteréből) változzunk farkassá. A színpad alól a gyilkosunk szaga szűrődik ki. Nézzük meg, mik azok a furcsa nyomok ugyanott, a színpad oldalán. Hasonlítsuk össze őket az Eel jellel, s Lewton egy titkos ajtót fedez fel.

Egy rémálomba illő templomba jutunk. A Nyolc Tragédiát vessük össze az oltáron lévő jellel, minek hatására most már azt is tudni fogjuk, milyen gyilkosságokra számíthatunk még. Az egyik áldozat kannibalizmustól, a másik pedig széttépetéstől fog elpusztulni. Menjünk a Dagon utcába, és ott törjünk be a bezárt boltba – a pajszert használjuk. Keresgéljünk a törmelék között, majd vizsgáljuk meg a csontot. Nincs szerencsénk – már vége van az étkezésnek. Már csak egy áldozat van hátra. Bújjunk el a bokrok között a Varázslók Kertjében, és várjunk. Hamarosan meg is érkezik a nyolcadik: a hősünket követő Al Khali. Miután a sorsa beteljesedett, Carlottával futunk össze, aki végre felhomályosít minket, mi a fene folyik tulajdonképpen. Elmondja, hogyan keltette életre Anu-Anu-t, aki most a bűvös karddal Nylonathatepet kívánja legyőzni – mert ezzel is növelni kívánja a hatalmát. Nagyjából mondjuk már sejtettük, hogy erről van szó, de azért akad egy-két meglepő részlet. Például hogy Carlotta egyenlő Thermával... A beszélgetés végén Lewton kénytelen-kelletlen ideiglenesen csatlakozik az Anu-Anu hívőkhöz – igaz, azért a biztonság kedvéért megkötözik, és csak úgy engedik részt venni Nylonathatep megidézésén.

NEGYEDIK FELVONÁS

A leereszkedő horror minden képzeletet felülmúl. A leomló mennyezet miatt Anu-Anu dögrovásra kerül és valami figyelmen kívül hagyott feliratról hadovál. A hívők közül Warb (talán az amulettjének köszönhetően) otthagyja a fogát, a többiek pedig – Carlottát kivéve – szanaszét széledenek. Szóval nem úgy folyt le a szertartás, ahogy tervezték. Ki kell deríteni, mivel lehet a ködöt és a csápokat visszaparancsolni – már ha lehet. Vizsgáljuk meg a falon az írást (egyelőre nem sokat értünk belőle), majd keressük meg a törmelék alatt a Pallost. Nézzünk el a Grófhoz, aki időközben meghalt, de szerencsére meghagyta a végrendeletében, hogy az ügy lezárásáig használhatjuk a könyvtárát. Keresgéljünk tovább Nylonathateppel kapcsolatban. Egy bizonyos Radiant Trapezohedronra (talán egy újabb alakzat?) találunk utalást, amivel állítólag el lehet pusztítani.

Menjünk vissza Leonardhoz, és kérdezzük őt erről a geometriai alakzatról. Meglátása szerint az inkább egy kristály, majd Two Conkers veszi át a szót, aki végül ad nekünk egy csillagtérképet – állítólag az mutatja meg a keresett kincs helyét. Nos, akkor nézzünk a szektatagok után. A szentélybe látogatva mindjárt találkozunk is egyikükkel: Kondoval. Mint kiderül, ő tudta, hogy a világvégét idézik meg. Megpróbál megölni minket – de végül Lewton öli meg őt. Kutassuk át a hulláját, és vegyük el a Nylonathatep-amulettjét. Térjünk be a Kis Istenségek Templomába, és idegesítsük Mooncalfot egészen addig, míg végül istenkáromlásra vetemedik és öngyilkosságot követ el – beszéljünk neki Anu-Anuról, aki elárulta őt, plusz mutassuk meg Kondo amulettjét. Utóbbi kapcsán megemlíti Foidot, mint egy másik lehetséges árulót, de a hollétéről sajnos nem tud nyilatkozni. Sebaj. Menjünk Rhodan műhelyébe, ahol Malachite helyén gipszes tapaszokat láthatunk. Adjuk oda őket Rhodannak. Ezzel rábizonyítjuk, hogy illegális troll-plasztikai műtéteket végez, úgyhogy kénytelen "elénekli", hol találjuk Foidot. A Dagon utcában, a bedeszkázott üzlettel szemben kell keresnünk. Mutassuk meg Foidnak is az amulettet. A Pallos látványára nem mond használható dolgot, viszont közben megjegyzi, hogy a szektában mindenkinek volt egy "összekötője". Satrap kontaktja Gelid volt, akit az egyetemen kell keresnünk. Menjünk tehát az egyetemhez. Igen ám, csakhogy időközben kirúgnak minket. Kényszermegoldásként nézzünk be Nobbyhoz, s zsaroljunk ki tőle egy házkutatási parancsot. Ezt mutassuk be Mrs. Fomes-nak. Az ugyan kétkedik a valódiságában, de azért beengedi Lewtont. A szomszédos szobában Gelid helyett egy vértócsa fogad minket. Változzunk farkassá, és kövessük a vérnyomot az Obszervatóriumba.

A csillagvizsgálóban Satrap serénykedik, s elmeséli, hogy valójában csak ő volt a Sötét Szekta egymaga – rajta kívül csupán Kondo kívánta az egész világ megsemmisülését. Miután kinyírtuk az őrült vénembert, lépjünk oda a teleszkóphoz, és vegyük magunkhoz az asztrolábiumot. Elő a csillagtérképpel, amit vessünk össze a földön látható mozaikokkal, majd irányítsuk a teleszkópot a "Small Group of Boring Stars" csillagképre. Nézzünk bele a teleszkópba. Úgy tűnik, hogy a keresett kincs a Mauzóleumban van. Menjünk hát oda, és nézzünk fel az asztrolábiummal az égboltra. Two Conkers térképe végül egy szoborhoz vezet minket, aminek elcsavarva a fejét egy szarkofághoz jutunk. Illesszük Mundy érméjét a sírkőn lévő rovátkába, s szezám tárul. Egy jámbor zombi ijeszt rá Lewtonra, aki ebből kifolyólag véletlenül tőből lecsapja annak karját. Beszéljünk a felháborodott zombival. Kérjük el az ékszert, s jó szándékunkat a Pallos felmutatásával próbáljuk bizonyítani. Végül sikerül kikönyörögni, azaz örülhetünk: minden megvan... Vagy még sem? A Mauzóleumban Horst vár ránk, aki továbbra sem mondott le a kardról. Minthogy pedig Ilsát túszként hozta magával, Lewton kénytelen neki odaadni.

A cserét követően (miután kibeszélgettük magunkat Ilsával) eredjünk Horst nyomába. A kereséshez használjuk az ékkövet. A Maudlin hídnál Carlotta próbál egyezkedni Horsttal, aminek az a vége, hogy a dagadt troll rátámad. Lewton azonban közbelép, s megöli Horstot. Ezzel megvan a kard, Carlotta pedig a városi őrség kezére kerül.

Most már csak valahogy el kéne jutnunk a portálhoz, amelyen keresztül Nylonathatep érkezett. Irány Leonard cellája. Takarítsuk el a köveket a "kifutópályáról", és beszéljünk Leonarddal a repülő kipróbálásáról. Szálljunk be a gépbe. Közben Ilsa érkezik, s figyelmeztet minket: nem ártana valami védelem. Fogadjuk meg a tanácsát, s rajzoljuk fel az Eel jelet a gépre. Most már valóban minden készen áll az indulásra.

Lewton felszáll, a megfelelő időben beilleszti a követ a kard markolatába, lesújt Nylonathatepre, és a város megmenekül. Más szavakkal: megoldottuk az ügyet.

V.Z.

FINAL FANTASY VII VÉGIGJÁTSZÁS III. BEFEJEZŐ RÉSZ

A METEOR ÉS A WEAPON-ÖK

A múltkor ott tartottunk, hogy Sephiroth végzett Aeris-szal és Cloud megfogadta, kideríti magáról, hogy ki is valójában. Miután visszakaptuk az irányítást menjünk felfelé oda, ahova eddig nem lehetett, ugyanis Sephiroth is arrafelé haladt tovább. Egy barlangban kötünk ki, melyet szépen kutassunk át, ha végeztünk másszunk a létrákon felfelé egészen a kijáratig. A világtérképre kerülünk, itt haladjunk nyugat felé, amíg el nem érünk egy kis faluba, Icicle Inn-be. Kutassuk át a falut, melybe hamarosan Shinra katonák érkeznek, élükön Elenával. Ő be akar húzni egyet Cloud-nak Tseng miatt (meghalt a templomban). 1 – Elugorhatunk az ütés elől, ekkor Elena legurul, vagy 2 – elviselhetjük az ütést, ebben az esetben egy házban ébredünk. Beszéljünk azzal az emberrel, aki a falu végében járkál, tőle megtudhatjuk, hogy csak Snowboard-dal juthatunk tovább. Az egyik házban van gyerek, akivel beszéljünk a dologról, mivel neki van egy deszkája. Hamarosan nekünk adja, vegyük tehát fel. Egy másik házban találunk egy térképet a falon, amit szintén tulajdonítsunk el, nagyon fontos lesz a továbbjutásban. A legérdekesebb viszont az a ház, melyben egy gépet találunk, melyen videó és hangfelvételek találhatók, nem is akárkiről! Érdekes módon Aeris szüleiről, Ifalanáról és az apjáról Prof. Gast-ról vannak felvételek – ebben a házban laktak! Igen, Gast az apja Aeris-nek. A felvételekből kiderül, hogy a bolygó megalkotott néhány elképesztő erejű szörnyet, a WEAPON-öket, melyek akkor aktivizálódnak, ha bolygó veszélybe kerül. Eddig nem volt szükség a használatukra, így békében alszanak valahol. Fény derül arra is, hogy a bolygó Jenovától fél a legjobban – e miatt is hozta létre a Weapon-öket. Az is kiderül, hogy Prof. Gast-ot, Hojo parancsára ölték meg a Shinra emberei, Ifalana pedig elmenekült – végül Midgarban köt ki, ugye emlékeztek? Vásároljunk be, nem árt ha Tifának veszünk egy-két cuccot. Ha végeztünk menjünk snowbcardozni le a hegyen. Menet közben lesznek elágazások is, ezek csak azt szabják meg, hova fogunk érkezni – a lufik nem tudom mire jók.

Egy havas helyre fogunk érkezni, itt a térképet a Négyzettel vehetjük elő. A feladat elérni egy öregember házát. Vizsgáljuk át a terepet, minden egyes helyet. Ahol botokat szúrhatunk a földbe kb. ott van a kijárat. Megijedni nem kell, ha sokat időzünk összeesünk a hidegtől és az ember házában kötünk ki. Barangolásaink során találhatunk egy gőzölgő patakot, melyben megmelegíthetjük a kezünket – ezt tegyük meg. Menjünk vissza arra a helyre, ahol a botokat kellett leszurkálni, itt induljunk jobbra és tartsuk az irányt. Egy titkos barlangot kell találnunk, ahova más módon nem is lehet eljutni. A barlangban van egy megfagyott ember, akit érintsünk meg a megmelegített kezünkkel. Megtámad minket, ám legyőzése után – gyerekjáték lesz – felvehetjük az Alexander Summon materiát. Kutassátok át a gleccsert, mert sok érdekes cucc van rajta, majd ha végeztünk térjünk vissza a házba az öreghez. Aludjunk egyet és készüljünk a kráterbe. A feladat felmászni a hegyoldalra úgy, hogy Cloud testhőmérsékletét szinten tartsuk a Kör vagy a Négyzet őrült nyomkodásával. Másszunk egyre feljebb és feljebb. Egy barlangba kell érkeznünk, amit szépen térképezzünk fel, lépésről-lépésre. Középen van a továbbvezető út, ám van itt egy tó is, ami miatt nem lehet továbbmenni. A barlang felső részébe kell menni, ahol hatalmas jégcsapokat találunk, ezeket kell megsemmisíteni, összesen négyet. Amennyiben mind megvan, továbbmehetünk, ám előtte még mentsünk állást – a többi szobába vagy inkább barlangban dobozok vannak, bennük értékes dolgok találhatók. Továbblépve hamarosan egy kétfejű szörny támad ránk, akit nem lesz egyszerű elintézni. Legyünk bevédve tűz és jég támadások ellen. A két fejnek egyenként kb. 18 ezer HP-ja van, próbáljuk meg őket egyszerre elintézni, mivel ha az egyik meghal, végsőként egy olyan támadás csinál, amibe könnyen belepusztulhatunk. Ne használjunk ellene Poison és Kjata támadásokat, inkább az Alexander, Bahamut, Leviathan és Odin varázslatokat erőltessük. Győzelem után menjünk tovább a kráterbe. Ha Tifa nincs a csapatunkban jelentkezni fog, hogy vigyük magunkkal. Menjünk tovább balra, majd le, amíg meg nem látunk egy piros matériát, a Neo-Bahamut-ot. Továbblépve megérkeznek a Shinra fejesek is a kráterbe. Szaladjunk tovább, amíg el nem érünk egy hosszú folyosóra, ahol fúj a szél. Amikor a szél legyengül, akkor menjünk át a túloldalra. Ha nem sikerül megtámad minket egy elég gyenge szörny. Fussunk tehát át a túloldalra, ahol – rövid járkálás és egy újabb folyosó után, ahol szintén ki kell cselezni a szelet – hamarosan Sephiroth-ba ütközünk, aki ismét egy Jenova szörnnyel akar minket megállítani. Nem túl nehéz elintézni, főleg ha védve vagyunk tűz ellen. A piros matériás támadások (Alexander, Neo és sima Bahamut, Leviathan), valamint a Comet beválik ellene. Amennyiben végeztünk vele újra visszakapjuk a Fekete Matériát. Ezután eldönthetjük, hogy ki vigyázzon a rá. Csak Barret-nek és Red XIII-nak adhatjuk oda – érdekes, hogy a matéria mániás Yuffie-nek bezzeg ez a matéria nem kell! Miután eldöntöttük kinél legyen – egyébként mindegy – a Fekete Matéria, menjünk felfelé és mentsünk állást. Hamarosan egy újabb folyosóra érünk, ahol megint a megfelelő pillanatban kell átmenni, most nehezebb a dolgunk, mert a szélfúváson kívül villámok is vannak. Ha sikerül átjutni Nibelheim-be kerülünk, pontosabban csak úgy tűnik, mivel ezt a helyet Sephiroth állította fel hőseink képzeletében. Sephirtoh el akarja mesélni mi is történt valójában Nibelheim-ben öt évvel ezelőtt. Érdekes, hogy mikor Sephiroth megérkezik a városba nincs vele Cloud, hanem egy fekete hajú fickó Cloud kardjával a hátán – ő szaladgál a már égő városban. Persze Cloud hamar rájön arra, mit is akar Sephiroth mondani, ő tehát nem járt Nibelheimben öt éve. Sephiroth szerint Cloud-ot öt évvel ezelőtt egy biológiai kísérlet során leklónozták Sephiroth-ról. A klónozás félresikerült és egy újabb Sephiroth helyett Cloud született meg. Sephiroth bizonyítékot is mutat, a fényképet, amit indulás előtt készítettek és Cloud nincs rajta. Sephiroth szerint Tifa emlékezetében Cloud-ot csak Jenova állította fel, különben soha nem létezett. A dolog után a kráter közepébe kerülünk, ahol a Shinra csapat megérkezett és örömmel konstatálják, hogy megtalálták az Ígéret Földjét – a háttérben egy WEAPON pislog. Hamarosan Cloud és barátai is megérkeznek, és főhősünk elmondja Hojo-nak ki is ő, tehát egy félresikerült Sephirtoh klón. Hojo persze emlékszik rá és arra is, hogy nem kapott számot, nem úgy mint a többi klón. Igen, a fekete csuklyás fickók mind Sephirtoh klónjai voltak, mivel az igazi Sephiroth meghalt öt éve! Ezért volt szükség a klónozásra – akit eddig üldöztünk az is egy klón volt, mivel az igazi Sephiroth mindvégig itt volt és irányította a klónjait – csak egy apró nyitott kérdés maradt, hogyan halt meg? Egyébként Hojo nagyon örül, mivel bebizonyította a Jenova újraegyesülési elméletét, mely szerint ha Jenovát felosztják, akkor újra eggyé válik és ez most megtörtént. Végül Cloud végső elkeseredésében, valamint Sephiroth irányítása alatt odaadja Sephiroth-nak a Fekete Materiát, ezzel előhívja a Meteort és felébreszti a WEAPON-öket. Egy csodálatos filmet nézhetünk meg a WEAPON-ök ébredéséről – szerencsére a többieknek időben sikerül elmenekülni a Highwind-en.

JUNON OSTROMA

Közel egy heti alvás és kóma után Tifa felébred Barret társaságában. Éppen Junonban vagyunk, a Shinra foglyul ejtette hőseinket. Barret elmondása szerint Cloud eltűnt, a WEAPON szörnyek terrorizálják az embereket és a Meteor is feltűnt – nem rossz, mi? Hamarosan Scarlet, Heidegger és Rufus érkezik meg. Mivel a világon káosz van szükség van egy bűnbakra, aki erről tehet. Erre hőseink tökéletesen megfelelnek, ezért kivégezni visznek minket, ahol is élőben közvetítenek mindent – legalábbis ez a Shinra terve. Kövessük Tifát és a katonát. Scarlet Tifát választja elsőként a gázkamrába, ám még mielőtt végre lehetne hajtani az ítéletet, egy WEAPON megtámadja Junon-t – mellesleg az őr elejti a kulcsot. A TV-sek elmenekülnek, csak egy dagi marad akiről kiderül, hogy Cait Sith és lefújja altatógázzal Scarlet-et. Intézzük el a két őrt, majd Barret-tel vizsgáljuk meg a zárt ajtót, ami nem nyílik. Közben Rufus és Heidegger elrendeli, hogy támadják meg a Sister Ray ágyúval a Weapon-t. A célzás azonban rosszul sikerül és emiatt a Weapon megtámadja Junon-t. Mivel az ágyú újratöltéséhez idő kell, a Shinra könnyű fegyverekkel akarja megállítani a Weapon-t – ez a játékban az egyik kedvenc filmem. Persze az akció nem sikerül és Tifára hamarosan özönleni kezd a mérges gáz. Mivel az ajtó továbbra sem nyílik, ezért Cait Sith javaslatára elindulunk kifelé, ám ez sem jó ötlet, mert Scarlet bezárja az ajtót. Induljunk el a repülőtérre, útközben csatlakozik hozzánk Yuffie is, valamint megnézhetünk egy csodálatos filmet a Weapon-ről. Miután a repülőtérre értünk átvesszük Tifa irányítását. Vegyük fel a kulcsot és szabadítsuk ki magunkat: X, X, Háromszög, X+Háromszög, Háromszög+Kör, Kör. Ha ez megvan zárjuk el a gázt a bal oldali gombbal. Időközben a Weapon kiégeti a plafont, ám végül az ágyút újratöltik és BUMM... Másszunk egyre lentebb és lentebb, majd meneküljünk az ágyú csövére. Itt Scarlet utolér minket, most egy kis pofozkodó verseny következik. A dolog után Barret jön a segítségünkre a Highwind-del.

CLOUD HOL VAGY?

A Highwind-en beszéljünk a többiekkel. Mint kiderül a Highwind Cid-é és most a rendelkezésünkre bocsátja. Beszéljünk a repülőn az ülésteremben álldogáló emberrel – mentsünk állást, gyógyítsuk be magunkat, válasszunk csapatot, majd térjünk vissza Cid-hez. Szólítsuk meg a kormányost, mire már kinn is vagyunk a világtérképen és repülhetünk a Highwind-del. Cloud-ot kellene megtalálni, és ha kérdezősködünk Bugenhagen-től, vagy Priscillától megtudhatjuk, hogy a Lifestream, amibe Cloud került délen egy Mideel nevű városban tör fel. Ha egyébként északra tévednénk láthatjuk, hogy Sephiroth egy pajzsot húzott a kráter fölé. Mideelben Tifa barátkozni kezd egy kutyával és közben véletlenül meghalja, ahogy két helybéli egy kék szemű egyénről beszél, akinek egy óriási kardja van – ez nem lehet más, mint Cloud! Kiderül, hogy ő az orvosi rendelőben van. Belépve azonban a doki szomorú hírrel fogad. Cloud-nak nagyon súlyos Mako mérgezése van, ami gyógyíthatatlan, ráadásul emiatt lebénult és még beszélni sem tud értelmesen. Tifa elhatározza, hogy Cloud-dal marad, a többiek visszatérnek a Highwindre. Megcsonkult csapatunk új vezért választ Cid személyében. Cait Sith eközben – mivel mint ahogy azt már mondtam nekünk kémkedik – tudatja velünk, hogy a Shinra új tervet készített elő a Meteor elpusztítására. E szerint vannak az úgynevezett HUGE matériák a világ négy pontján. Ezeket akarja megszerezni a Shinra, majd elpusztítani velük a Meteort. Cid-ék azonban tudják, hogy a négy Huge matéria együtt fele olyan erős sincs, mint a Fekete Materia által létrehozott Meteor, így elhatározzák, hogy megszerzik őket amíg Cloud beteg. A játéknak talán ez a leghátborzongatóbb része, hisz ha számba vesszük mi is történt rájöhetünk, hogy iszonyatos világvége hangulata van a játéknak. Aeris meghalt, Cloud lebénult, Tifa otthagyott, óriási Weapon-ök fenyegetik az embereket, és ráadásul a Meteor is itt van, nem beszélve a Shinráról – hogy ennek mi lesz a vége?

COREL ÉS FORT CONDOR

Itt most két választási lehetőségünk van. Mehetünk Corelbe és Fort Condorba egyaránt, a sorrend mindegy – itt van egy-egy Huge Materia. Én Corel-lel kezdeném. Repüljünk tehát a Corel barlangba, egészen a reaktorhoz. Célszerű a barlangból menni, nem pedig a városból. A reaktorból hamarosan egy vonat robog ki, amit egy másik vonattal kövessünk. Hamarosan utolérjük és átugrunk a túloldalra. Érjük el a vonat elejét gyorsan és az X+Le kombinációt nyomjuk le, minimum háromszor. Ha sikerült a mozdony megáll North Corel előtt. Amennyiben ez sikerült megkapjuk a Huge Matériát és plusz ajándékként az Ultima matériát. Amennyiben nem állítjuk meg a vonatot North Corel elpusztul, és nem lehet felvenni a Huge Materiát és az Ultimát – utóbbit talán megvehetjük 50 ezer Gil ért. Egyébként ha van mentett állásunk, a film miatt – amikor elpusztul a vonat miatt North Corel – érdemes nem megállítani a mozdonyt. Ha megvan a Huge és az Ultima matéria (legerősebb zöld matéria) repüljünk Fort Condor-ba, ám legyen jó sok pénzünk. Fort Condor-ban ez lesz az utolsó, amikor a kis stratégiai játékkal játszhatunk. Nyerjük meg a játékot – ehhez kell a pénz, hogy katonákat vehessünk. Győzelem után kint a madár elpusztul, ám a tojásból kikel egy Chocobo. Amennyiben kimegyünk ide, felvehetjük a Phoenix matériát és ha beszélünk lent az öreggel megkapjuk a Huge Matériát is. Térjünk vissza a Highwindre, ahol Cid elhatározza, hogy meglátogatja Cloud-ot és Tifát.

MI AZ IGAZSÁG?

Ahogy megszólítjuk Tifát egy földrengés rázza meg Mideel-t, mivel a Lifestream mozgásba lendült és mellesleg egy Weapon, az Ultimate Weapon megtámadta a falut. A Weapon-t el kell kergetni, használjunk ellene minél jobb Summon támadásokat. Ha győztünk Tifáék megpróbálnak elmenekülni, ám sikertelenül. Tifa és Cloud a Lifestream-be zuhan. Hamarosan Cloud emlékezetébe kerülünk, itt kell kiderítenünk az igazságot Cloud-dal kapcsolatban, és azt mi is, történt öt éve Nibelheimben. Itt folyton beszéljünk Cloud-dal. Az, hogy merre kell menni gondolom mindig egyértelmű. A történet itt most újabb fordulatot vesz. Először láthatjuk, hogy viselkedett Tifa amikor meghalt az anyja és azt, hogy Cloud és Tifa közös emlékekkel rendelkeznek. Tehát nem klónozhatták Cloud-ot, és nem Jenova adta az emlékeket Tifának. Láthatjuk, hogy az ismeretlen fekete hajú srác érkezett Sephiroth mellett. Hamarosan a reaktorba kerülünk, ahol Tifa és Sephiroth viaskodik. Sephiroth leüti a lányt, majd bemegy az anyjához. Megérkezik a srác is, akiről kiderül, hogy ő Zack. Igen, Aeris szerelme, aki a történet szerint Cloud barátja is egyben. Szóval Zack bosszút akar állni, ám Sephiroth elintézi. Ám ekkor megjelenik egy KÉK Shinra katona, felveszi Zack kardját és elintézi Sephiroth-ot. Ez a katona nem más mint Cloud! Ő mindvégig Tifával volt és figyelte őt, ám mivel nem merte bevallani, hogy csak egy egyszerű katona lett maszkot húzott. Miután Sephiroth megsérült még elbicegett a hídig, ahol Cloud megtámadta. Ez hiba volt, hisz Sephiroth átszúrta Cloud-ot ám hősünk kardostul beledobta Sephiroth-ot a Mako-ba. Aztán Cloud-ba és Zack-ba beleültették Sephiroth és Jenova sejtjeit és génjeit – ebből a szempontból igaz a klónozás – hogy Sephiroth-tá változzanak, ezért felejtette el Cloud a történteket és vette fel Zack személyiségét. A buli után visszakerülünk Mideel-be, majd a Highwind-be, ahol Cloud elmondja az igazságot a többieknek is. És, hogy mi történt Zack-kel? Repüljünk vissza Nibelheim-be Shinra szálló a könyvtárába, ahol megtudhatjuk.

Most érdemes megállni egy kicsit a játék történetében, és elővenni a legelső három, valamint a '99/6-7 és a '99/8-as számainkat. Ez a legalkalmasabb idő, hogy kifejlesszük az arany Chocobo-t, megszerezzünk egy csomó titkos dolgot, tár-

gyat, fegyvert. Érdemes ezt most elvégezni, mert a későbbiekben könnyebb lesz a dolgunk!

VÍZ ALATTI REAKTOR

Cloud-dal folytatjuk a megkezdett Huge Matéria gyűjtést. Következő állomás Junon lesz, ahol meg kell találnunk a Víz alatti Reaktort (Underwater Reactor). Cloud hamar észreveszi, hogy a Sister Ray eltűnt, méghozzá azért, mert Midgarba szállították. A szürke folyosón lévő lifttel mehetünk lentebb, egészen a reaktorig. Útközben intézzük el a ránk támadó katonákat. Amikor az átlátszó üvegfolyosón vagyunk, egy furcsa kalózhajó támad ránk, ezt Morph-fal nyírjuk ki – ajándék a Guide Map, ezt mindenképpen szerezzük meg. A matériát éppen bepakolják egy tengeralattjáróba, így nincs más megoldás mint követni. A tengeralattjárók dokkjához érünk, ahol Reno vár ránk és a nyakunkba ereszt egy robotot – ha kitenyésztettük az arany Chocobo-t és felvettük a Knights of the Round Matériát, egyetlen egy főellenség sem ellenfél ezentúl. Győzelem után nyissuk ki a dobozokat (Battle Trumpet, Scimitar és a legfontosabb a Leviathan Scales, amivel a Wutai tüzeket olthatjuk el). Mivel a piros színű tengeralattjáró elhagyta a kikötőt nem marad más hátra, mint követni egy másik tengeralattjáróval. Bánjunk el az akadékoskodó katonákkal, amíg a parancsnoki hídhoz nem érünk. Itt összefutunk három régi ismerőssel. Tudjátok, ők voltak azok a katonák, akiknek az elején Cloud megtanította a speciális mozgását. Ha akarjuk elintézhetjük őket, de én mindig foglyul ejtem ezt a kis csapatot. Az utolsó feladat egy újabb aljáték lesz, méghozzá egy csata a tengeralattjáróval. A torpedókkal lőjük ki a piros tengeralattjárót, igen könnyű lesz. Ezután megszerezzük a járművet. Dokkoljunk a világtérképen és mentsünk állást, majd merüljünk a víz alá. Úszkál itt valami nagy zöld izé, ő az EMERALD WEAPON. Amennyiben öngyilkosjelöltek vagyunk megtámadhatjuk, de most még túl gyengék vagyunk az elintézéséhez, úgy hogy kerüljük nagy ívben – egyszer azért érdemes megtámadni a próba kedvéért. Lent a világtérkép dél-keleti részén megtaláljuk a piros tengeralattjáró roncsait, amiből felvehetjük az újabb Huge Matériát. Az észak-nyugati részen találhatunk egy titkos barlangot is, amiben egy bot szerű valami van, ezt is vegyük fel, mert kelleni fog később. Ugyancsak a vízben található egy lezuhant repülő a Gelinka is, kb. északra a piros tengeralattjárótól. Nem lesz nehéz megtalálni. Itt kiszállva hihetetlenül értékes matériákat és fegyvereket találhatunk, nagyon erős szörnyekkel egyetemben. Az egyik szobában összefutunk Turks barátainkkal is, név szerint Rude-dal és Reno-val. ők itt ragadtak a repülőn. Persze megtámadnak minket, ám egy Knights of the Round és már győztünk is. Ha nincs akkor szívunk. Vizsgáljuk át jó alaposan a repcsit és szedjük fel a cuccokat (Conformer, Hades, Double Cut stb.) valamint vizsgáljunk át mindent, ám a harccal vigyázzunk mert erősek a szörnyek amik itt vannak. Ha ez is megvan menjünk vissza Junonba a repülőtérre, ahol a Highwind állt. Késve érkezünk, mivel Huge Materiát éppen akkor szállították el.

IRÁNY AZ ŰR!

A következő utunk Rocket Town-ba vezet, mivel a Shinra ki akarja lőni a rakétát és a Huge matériát, ezzel semmisítve meg a Meteort. A rakétára kapaszkodva (ha nincs a csapatunkban), akkor Cid fog jelentkezni, hogy vigyük magunkkal. Útközben összefutunk Rude-dal és katonáival, ám ütésekkel simán elintézhetjük – az előző ütközet óta legyengült. Még el kell intézni egy katonát és már bent is vagyunk a rakéta irányítótermében. Egy kevés párbeszéd után az idióta Palmer beindítja a rakétát, így kilőnek minket a Meteorra. Ideje felvenni a Huge Materiát, ehhez menjünk jobbra. Az üvegburából a Kör, Négyzet, X, X kombinációval vehetjük ki a Matériát. Ha ez megvan menjünk a menekülő kabinhoz. Útközben egy robbanás történik a tankeroknál, így kiderül, hogy Sherának volt igaza, mikor le akarta ellenőrizni ezeket. Szerencsére ő is itt van és segít kiszabadítani Cid-et a roncsok alól – Cid persze bocsánatot is kér tőle. Végül elmenekülünk a rakétából, ami becsapódik a Meteorba – tök jó ez a film, nem? A Shinra elképzelése ellenére a Meteor tovább fenyegeti a bolygót, igaz kissé megsérült. A Highwind-en rövid megbeszélés után Red XIII javaslatára Bugenhagen-hez kell menni Cosmo Canyon-ba.

COSMO CANYON ÉS MIDGAR

Repüljünk tehát Bugenhagen-hez és beszéljünk vele. Ő azt javasolja, hogy térjünk vissza az Ancients-ek városába és ott nézzünk körül, hátha találunk valamit. Előtte Cloud biztonságban akarja tudni a Huge Matériákat, ezért Bugenhagen laboratóriumában helyezi el őket. Ha megvizsgáljuk a lila színűt megkapjuk a Bahamut ZERO matériát. Később, ha egy színből (zöld, piros, sárga) az összes, illetve a sárgáknál egy részük MASTER szinten van, akkor itt be lehet őket cserélni egy Master matériára, melyben az összes zöld vagy piros vagy sárga matéria benne van – lásd lentebb.

Menjünk tehát a városba méghozzá a bal oldalra – a múltkor már írtam erről a helyről. Itt Bugenhagen megfejti, hogy egy kulcsra lesz szükség, ami a tenger mélyén van, ám szerencsére mi már ezt felvettük, nem igaz? Bugenhagen aktiválja a berendezést és megnézhetünk újra egy kis filmecskét Aeris-ról. A legenda szerint a Fekete Matériát csak a Fehér Matériával lehet semlegesíteni, és ez elveszett Aeris-szal együtt – úgy tűnik mindennek vége. Induljunk kifelé, ám ekkor Cait Sith hív fel minket telefonon, miszerint megtörtént a Sister Ray átszállítása Midgarba – ezt egy filmen láthatjuk is. Menjünk vissza a Highwind-hez, amikor is egy Weapon, a Dimond Weapon emelkedik ki a tengerből és megindul Midgar felé. Mivel az ágyú még nincs kész, ezért fel kell tartoztatnunk a Diamond Weapon-t, amíg a fegyvert betöltik. Várjuk meg, amíg kiér a szárazföldre, majd menjünk neki. Ide aztán tényleg kell a Knights of the Round matéria. Miután megérezte, hogy el akarják intézni visszafordul. A junoni film után egy újabb nagyon jó következik. A Shinra az ágyút Mako-val akarja megtölteni és azzal akar tüzelni. Ezt a reaktorokból feltöltve meg is teszik és elintézik a Weapont – akinek még van ideje vissza támadni – mellesleg Sephiroth védőpajzsát is likvidálják. Jön azonban az ellentámadás, a Weapon lézernyalábjai végeznek Rufus-szal – ezzel a Shinrának voltaképpen vége is van! Repüljünk először a kráter fölé. Itt Cait Sith és Barret élénk vitába keverednek egymással. Végre az is kiderül, ki valójában Cait Sith. Nem más mint Reeve, amit már sejteni lehetett. Időközben Hojo becsavarodott és tönkre akarja tenni a Sister Ray-t, meg kell menteni tehát Midgar-t. Repüljünk a város fölé. Itt ejtőernyővel fogunk Midgarba érkezni, ahol kövessük Cait Sith-et. Másszunk le és kutassuk át a területet. A továbbjutáshoz lefelé menjünk, ahol kimenthetjük a játékot és Midgar metrórendszerébe kerülünk. Először menjünk dél felé és csakis dél felé, ne törődjünk ki mit mond. Az alagút végében felvehetjük a W-Item materiát. Induljunk északi irányba, ahol hamarosan találkozunk a Turks csapattal, méghozzá Elenával, Rude-dal és Reno-val – ez lesz az utolsó találkozás velük. Amennyiben megcsináltuk az Yuffie-s kalandot, akkor kibékülhetünk velük, ha nem, mindenképpen harcolni kell ellenük. Mivel nekem mindig szimpatikusak voltak a Turks-ök, én kibékültem velük – meg aztán úgyis elmenekülnek, mielőtt kikapnak. Ebben az esetben a Turks-ök méltóságteljesen távoznak. Még visszamehetünk a Shinra főépületbe is, ahol sok-sok cucc vár ránk. Például mi van azzal a géppel, amibe pénzt dobtunk, de nem rúghatunk bele, mikor nem adott ki semmit? Vagy ott van az trombita a ruhásszekrényben, ami Cait Sith legjobb fegyvere – és még sorolhatnám az érdekes felszereléseket. Amennyiben végeztünk mehetünk Hojo-hoz. Még mielőtt odaérhetnénk Scarlet és Heidegger egy óriási robottal támad ránk. Ha győztünk a robot – Scarlettel és Heidegger-rel együtt – felrobban, ezzel a Shinra utolsó maradványit is felszámoltuk. Mellesleg kapunk egy kiváló fegyvert, a Ragnarok-ot. Mentsünk állást és válasszuk ki Barret-et. Menjünk felfelé és vegyük ki a dobozból Barret legjobb fegyverét – utána visszamehetünk csapatot választani, de ha nincs Barret a csapatban nem lehet felvenni a fegyvert. Ha ez is megvan mehetünk Hojo-hoz. Elmondása szerint ő Sephiroth apja és segíteni akar fiának, persze ezt mi nem engedhetjük. Hojo annyira megőrült, hogy beadott magának egy adag Mako-t, ezzel teljesen elvágta magát, és szörnyekké változik át, akiket nekünk kell legyőzni. Nagyon nem lesz nehéz, csak sokáig fog tartani. Ezek után visszakerülünk a Highwind-re, ahol kiderül, hogy már csak néhány nap van a Meteor becsapódásáig. Cloud azt tanácsolja mindenkinek, hogy menjen haza és látogassa meg a szeretteit, aztán ha úgy gondolja térjen vissza. Csak Tifa marad, hisz neki sincs hova mennie. A romantikus éjszaka után másnap a csapat minden tagja visszatér, így együtt mehetünk Sephiroth ellen. Cid és barátai beizzítják a Highwind-et, így már repülhetünk is a kráter fölé, ahol egy kis baleset történik.

3. CD - A VÉGSŐ ÖSSZECSAPÁS

A kráterben landolunk, ahol rögtön felvehetünk egy állásmentő kristályt, amit értelemszerűen majd csak a legalján, Sephiroth előtt érdemes lerakni – ezen túl ott lesz egy állásmentő hely. Nem árt, ha kint a világtérképen az összes titkos dolgot, felszerelést, fegyvert, matériát megcsináljuk, illetve felvesszük – a már említett régebbi számok alapján. Induljunk lefelé a csigalépcsős alakzatú helyen. Az újabb képernyőn szintén lefelé haladjunk. Van itt egy-két cucc és matéria, amit vegyünk fel. A következő helyen ugráljunk és fussunk lefelé, egy elágazáshoz érünk. Itt aki velünk jön – az a két ember – azt küldjük balra, aki nem, azt jobbra. Szaladjunk tehát balra, ahol több választási lehetőségünk is lesz. Érdemes a felső barlangot választani, ahol barna falú helyre kerülünk csendes zenével. Mivel itt lehet a matériákat a legjobban fejleszteni, ezért ezt a helyet jól jegyezzük meg magunknak – érdekes köcsögök támadnak ránk, melyeket akkor lehet megölni, ha adunk nekik Elixirt. Haladjunk tovább jobbra egészen addig a helyig, ahol alulról a fény jön – itt fent a növényeknél van a W-Magic matéria. A bal oldalon van a kijárat. Egy olyan helyre érkezünk, ahol barátaink körben állnak. Beszéljünk velük majd rakjuk le itt a mentőhelyet. Mentsünk állást, ám még ne menjünk Sephiroth-hoz. Inkább kutassuk át az egész North Cave-et, minden egyes zugot és helyet. Tudom, hogy ez sokáig tart, de megéri, mert egy csomó érdekes és értékes felszerelést és matériát találhatunk. Ha ezzel megvagyunk térjünk vissza a mentőhelyre és mentsünk. Készüljünk, mert jön a vége! Töltsük fel mindenkinek a HP-MP-t és szereljünk fel mindenkit matériákkal, adjunk annyi embernek Ribbon-t, ahánynak csak lehet. Csináljunk a Megalixir-ből 99-et, és nyugodtan adjuk oda a legjobb fegyvereket az embereinknek, hisz a matéria fejlődésre már nincs szükség. Ha megvagyunk mehetünk Sephiroth-hoz. Ugráljunk egészen a közepéig a helynek, ahol rövidesen Jenova támad ránk. Őt még nem lesz nehéz elintézni, két Knights of the Round és kész. Ezek után szemtől szembe kerülünk Sephiroth-tal. Ha elég magas szinten állunk, három csapatot választhatunk ellene, melyeket menet közben válthatunk – szerintem ez felesleges. Sephiroth első alakját még nem lesz túlzottan nehéz likvidálni, néhány Knights of the Round, amelyet Mime támadással leutánozunk és máris kikészíthetjük. Sokkal keményebb lesz Sephiroth következő alakja. Érdemes egy DeBarrier-rel kezdeni, ezzel ugyanis letörhetjük azt a pajzsot, amit csinált. Erre is nyomjunk KOTR-t és Mime-t. A legveszélyesebb támadása a Super Nova, nekem ez a támadás nagyon tetszik – csak amit művel az embereimmel, az nem. Amennyiben a matériáink a megfelelő szinten állnak nem okozhat gondot Sephiroth elintézése. Győzelem után Sephiroth még visszatér és egy utolsó, mindent eldöntő csatára hívja Cloud-ot. Ám ez már jelképes összecsapás, mindenképpen meg fogjuk nyerni. Innen pedig nem is maradt más dolgunk, mint hátradőlni és végigélvezni a megnyerést – persze várjátok meg a stáblista végét is, mert van ott egy meglepetés!

Hát, a végére értünk soha sem gondoltam volna! De várjunk csak, van itt még valami, amiről nem írtam.

EMERALD ÉS RUBY WEAPON

Van két szörny a játékban, akikhez képest a Sephiroth elleni harc vasárnapi tréning volt. Ez pedig a két Weapon, az Emerald és a Ruby. Sokkal erősebbek, mint Sephiroth, összehasonlításképpen Sephiroth-nak max. 200 ezer HP-je volt, míg ezeknek külön-külön 1 millió. Mivel rengetegen kérdezték, hogyan lehet őket legyőzni elmondom a saját tapasztalatomat azaz, hogy nekem hogyan sikerült.

Először is szükség lesz az összes piros matériára – a leírás szerint haladva – illetve a régebbi számaink alapján ez nem lehet gond. A legfontosabb matériák a Phoenix, Knights of the Round, Final Attack, MP Turbo, W-Item, W-Summon, Mime. A legjobb három ember e célra a Cloud, Cid, Yuffie hármas, méghozzá limitjeik miatt. Ezen kívül Cloud-nak vegyük fel a Békák erdejéből az Apokalipszis kardot, illetve – szintén a leírás szerint haladva – megkell lennie a Scimitar-nak, ami Cid egyik fegyvere. Ezeknek a különlegessége, hogy háromszorosan fejlesztik a matériát. A harmadik emberünknél legyen olyan fegyver, ami tele van duplán fejlesztő nyílásokkal. Ha jól emlékszem Bone Village-ben van duplafejlesztős karpáncél is, de jó lesz most ebből a Normal is. Csináljunk a W-Itemmel 99 Elixirt és Megalixirt. Ha ezek megvannak repüljünk a North Cave-be, oda, ahol a mágikus köcsögök támadnak ránk. Adjunk nekik Elixirt és öljük meg őket. Egy elintézéséért 1000 AP-t kapunk, és általában kettesével szoktak jönni. Ezen kívül jönnek itt még apró piros pontok, melyekért 2400 AP-t kapunk, ami háromszoros fegyverben 7200-nak felel meg. Fejlesszünk minden piros matériát minimum kétszer Master szintre, hogy becserélhessük őket piros Master matériákra – ha egy matéria Master szintre lép, akkor abból kapunk még egyet. Ebből következőleg a Phoenix-ből 5 db. Master szintű kell, hozzá 3 Master Final Attack-kel. Ugyancsak három Mime-ra lesz szükség – mindenkinek egy. Jó, ha W-Summonból is van három darab. Az MP Turbo-t párosítsuk a piros Master matériával, ugyanis ettől többet sebez mindegyik – három legyen belőle. Vigyük a megszerzett Guide Map-ot Kalmba, ahol az egyik embertől cserébe megkapjuk az Underwater matériát, ami nélkülözhetetlen a víz alatti harchoz. Ha ezek megvannak, akkor mehetünk az Emerald ellen. Csináljunk két KOTR-t, majd utánozzuk le annyiszor, amennyiszer csak tudjuk. Mondanom sem kell, ezzel az erővel könnyű lesz elintézni. Ha meghalnánk a FA-Phoenix feltámaszt. Miután kinyírtuk a kapott cuccot vigyük Kalm-ba az emberhez – ajándék három Master materia, ezzel már három pirosunk van. Szereljük fel őket. Ha csapatunk a már említett tagokból áll mindegy, hogy kit süllyeszt el a Ruby a futóhomokkal. Sebezni csak onnantól lehet, amikor a karjait a homokba dugja – innentől érdemes támadni. A limiteket mindig a karjaira nyomjuk, míg a két KOTR-t utánozzuk, amennyiszer csak tudjuk – figyeljünk, hogy legyen elég MP-nk a feltámasztás miatt. Kis szerencsével és nem kis kitartással legyőzhetjük a Ruby-t is.

Veres Miki

X-FILES VÉGIGJÁTSZÁS

CD 1

Bementem az irodámba és körülnéztem az asztalomon. Azaz csak néztem volna, ha meg nem szólalt volna a telefon. Így hát gyorsan felkaptam, de lelkesedésemet csakhamar letörte a főnök mogorva hangja, miszerint látni akar az irodájában. Bármennyire is ő felettes, azért egy picit még elidőztem a szobában, hiszen egy levél feküdt az asztalomon. A feladója pedig nem volt más, mint Barbara. Aztán ott voltak még a folyó ügyeim aktái is, no meg a fiókban néhány elengedhetetlen cucc: a fegyverem, bilincseim, stb. Ezután pedig felkerekedtem meglátogatni a főnököt. Modora hideg volt – mint mindig –, azonban most nem egyedül ücsörgött az irodájában. Skinner igazgatóhelyettes elvesztette két ügynökét, Dana Scully-t és Fox Mulder-t. Három napja nem kapott tőlük semmilyen visszajelzést, s akkor is csak egy motelből faxoltak. Megkaptam mindkettőjük részletes aktáját, amit átvizsgálva egy fényképpel és telefonszámukkal lettem gazdagabb. Shanks szerint oda kéne adnom az ügyeimet Cook-nak, hogy teljes erőmmel az ügyön lehessek. Így hát kiléptem az irodából, beléptem kedvenc társamhoz, és elújságoltam neki a nagy hírt. Vajon miért nem örült, hogy még több munkát kapott??? Aztán elbúcsúztam tőle és átsétáltam a konferenciaterembe. A szekrényből kivettem az elengedhetetlen cuccokat, majd beléptem a saját szobámba. A számítógépbe léptem APB-ztem, vagyis jelentettem az eltűnt személyeket és elolvastam e-mail üzeneteimet. Miután végeztem ismét a folyosóra léptem, ahol már Skinner várt és felajánlotta: menjünk együtt. Irány Everett, az a városka, ahol utoljára látták két ügynökünket. Mielőtt beszédbe elegyedtem volna a pultos nővel balra néztem, ahol egy helyes kislányt pillantottam meg. Persze előbb köszöntem az anyukának, majd megkínáltam a kisasszonyt egy rágóval. Ismét helyreállt a lelki békém, hiszen már tudtam segíteni valakinek, de azért nyomozni is kéne. Így hát felmutattam FBI igazolványomat a pultosnak és a fényképet megmutatva megkérdeztem, nem-e járt itt ez a két személy? "De" – jött a válasz, s pillanatok múlva gazdagabb lettem a bérelt autó rendszámával számával. Utána pedig megkértem szépen, hadd nézzük meg a két ügynök szobáját. Tudtam én, hogy sántít valami ennél a Mulder gyereknél! Nem éppen narancslé állt a TV tetején abban az üvegben... A tökmag és az UFO-s újság már nem is lepett meg. Az ágyon valószínűleg az éppen aktuális ügy aktái voltak, a telefon mellett pedig egy könyv hevert. Mivel más érdekes dolgot nem találtam átnéztem Skinnerhez, aki Scully szobáját vizsgálta. Egy biblia feküdt az asztalon, de ebből nem lettem okosabb, úgyhogy a laptop irányába fordult a figyelmem. A fene, ez meg le van kódolva. Skinnerrel folytatott eszmecserém után arra a következtetésre jutottam, megkérdezem, hová telefonáltak az itt lakók. Egy grimasz után meg is kaptam az óhajtott számokat. Gondoltam megkérdezem mi az az UFO-s könyv, de a női amint meglátta a kezemben, már kapta is ki belőle, mondván ezt kereste égen-földön...

Mivel más dolgunk nem akad, irány vissza az iroda, ahol ellenőrizzük le az ismeretlen telefonszámot. Nocsak. Egy helybéli raktáré. Menjünk hát oda. Hátamra kaptam Skinner bá'-it és míg ő elölről rontott az épületbe, én hátulról támadtam. Volna...csak hát zárva volt az ajtó. Aztán eszembe jutott, hogy van nekem egy zárfeltörő kézi készülékem. Így mégis csak bent voltam az épületben. Míg Skinner hátul matatott az irodában én alaposan körülnéztem a helyen. A bejárat mellett zárt fadobozok voltak, hátul üres hordók, de a legérdekesebb mégis a vérnyomok voltak a földön. Gyorsan mintát is vettem belőlük, majd gondolkozni kezdtem. Ha itt vér van, valahol töltényhüvelynek is lennie kell. A szemközti oszlopban megtaláltam azt is. Sok szerencse kellett hozzá, de végül is sikerült észrevennem egy Morley márkájú cigarettacsikket is a földre hajítva. Ezt is eltettem elemző készletembe és boldogan rohantam ideiglenes főnökömhöz.

Jól látható, hogy az irodát teljesen kipucolták, még az emeleten is csak használhatatlan cuccokat hagytak. Hacsak... A zseblámpám rávilágított a lényegre, ugyanis a pajszerrel már ki tudtam nyitni a lenti zárt dobozt, amiben egy vagon fekete por volt. Biztos ami biztos, elraktam egy üvegcsényit belőle. Azt hiszem ez minden, ami ebből a raktárból kihozható volt, így távoztam ott, ahol bejöttem. De nini! Új látvány tárult elém. Egy hajó kötött ki a dokkoknál. Gyorsan le is szaladtam a kínai ürgéhez és kikérdeztem. Természetesen nem tudott nekem az égvilágon semmit, de valami miatt gyanús volt a pasas. Vissza is mentem a raktárba jelentést tenni, de Skinnert valószínűleg két ügynöke érdekelte. Így hát a kijárat felé vettük az irányt. Kint arra lettünk figyelmesek, hogy egy kocsi követett minket. Óvatosan közelítettem felé, majd mielőtt elhajtott volna lekaptam a rendszámát. Most már nyugodt szívvel mentem vissza az irodába. Amíg Skinner elmélyedt a jegyzeteiben, addig leellenőriztem a rendszámot. Hozzáférés megtagadva – kormányé az autó. Hoppá. De mi a frászért követ a kormány? Átmentem, hogy magával az illetékessel is átbeszéljem az ügyet, de egy fontos telefonhívás közbejött neki, így csak arra volt ideje, hogy megkérjen estefelé nézzek vissza a raktárba.

Addig volt még egy kis időm, úgyhogy leadtam Amis barátomnak a cuccokat a laborba. Miután jól kivicceltük magunkat, elmentem este a raktárhoz. Távcsővel végignéztem, hogy valamit bevisznek az első ajtón, majd utánuk lopóztam hátulról. Bent is csendben vártam a soromra, s néztem, hogyan rakodnak. Miután lerendezték a dolgot nekem már nem is maradt más hátra mint hazamenni és bedobni a szunyát. Érdekes módon azonban még kipillantottam az ablakon és egy szőke szépség libegett el előtte.

CD 2

Másnap reggel siettem az irodába (jézus, mintha csak magamat hallanám), és azt veszem észre, hogy Cook fekszik a földön. Gyorsan odasietek, hogy megtudjam mi történt – hála Istennek még él a drága kollégám. Azt mondja leütötték hátulról és nem emlékszik semmire. Megnézem gyorsan a páncélszekrényt, de már érzem, innen hiányzik valami. Scully laptopját dobbantották meg. Nincs mit tenni, leülök az asztalomhoz, amikor kapom a hírt, hogy James Wong-ot megölték az éjszaka a raktárháznál. Na, a reggeli kávémnak is lőttek, mehetek dolgozni. A barátságtalan mexikopó (Copyright by Martin Lawrence) igazolványom felmutatása után máris beengedett a helyszínelőkhöz. A halottkémen és a fotóson kívül már csak az áldozat nézett ki jobban, de ő vele sajnos már nem tudtam beszélni. A szakértő szerint egy nagy kaliberű pisztoly végzett vele, méghozzá igen közelről. Tehát mégsem stimmelt minden Wong körül. A fotóstól elkértem még a készülő fényképeket, majd odaléptem az ismeretlen gyönyörű nőhöz. Mint kiderült Mary Astadorianról van szó, ő a nyomozás vezetője. Gyorsan beavattam a részletekbe, majd megdicsértem a szép színe miatt. Majd bele pirult, de azért kinyögte, hogy köszönöm. Lementünk vele a hajóhoz, amit tüzetesen is átvizsgáltam. Gyógyszerek a szekrényben, sárga viharkabát, valamint egy köteg pénzre lettem figyelmes. Meg is osztottam gondolataimat Mary-vel, azonban nem volt idő sokat beszélgetni, hiszen megjött a kikötő kapitánya, akitől megtudtam, hogy a Tarakan egy orosz hajó (ez állt a sárga dzsekin). Következő helyszín tehát a hajó volt.

Jó nagy monstrum ez, kár, hogy olyan csúnyán leégett. Csak azt nem tudni mitől! Körülnéztem minden létező helyen, nem is csoda, ha az alagsorban egy óriási fémgolyót találtam. Bármi is volt ez eredetileg, a lényegét már kiszedte belőle valaki. Nem baj, Amis-nek jó lesz. Valamint a sasokkal ékesített dobozok is érdekesen hatottak. Tovább botorkáltam a fedélzeten, amíg két kabinra nem lettem figyelmes. Az egyikben egy napló, a másikban egy szál papír volt .A bökkenő csak az volt, hogy oroszul karcintották őket, s egy árva szót nem értettem belőle. Talán majd Mary! Elindultam felfelé, ám a hajó külsején érdekes foltokat véltem felfedezni. Mintha belülről beleégtek volna az emberek. Rémisztő... Gyorsan el is újságoltam a nyomozónőnek, aki viszont friss újlenyomatokat mutatott nekem. Felhívtam Amist, hogy nézze már meg kitől származhat, amikor a hajó le volt zárva! Nemsokára egy rendőr hozott üzenetet, miszerint a boncmester végzett a munkájával és nagyon sürgősen beszéde van Mary-vel. Hát legyen, menjünk oda. Érdekes eszmecsere következett arról, hogy mi baja is volt tulajdonképpen a kis kínainak, és mik is voltak azok a gyógyszerek. Wong egy különleges tumorral volt megáldva, ami annyival rosszabb a ráknál, hogy még sugárfertőzött is volt. Ha nem lőtték volna le, akkor is elvitte volna a rák. A gyógyszereket pedig ezentúl csak kábítószerként hívjuk. Elkunyerbáltam a gyilkos lőszert, majd kérdezgettem még a Tarakanról, de mint kiderült, nem voltam vele egyedül az utóbbi napokban, hiszen két másik FBI ügynök is járt errefelé. Miután megtörtént a fényképes azonosítás kiderült, hogy Scully-ék elrendeltek egy második boncolást a Tarakan legénységen. Dr. Truit szívesen meg is mutatná nekünk a tetemeket, ha valaki el nem tette volna őket. Ugyanis a hűtőkamrában egy árva lélek sem volt! Ez érdekes. Mary szerint Wong is a Tarakan tagja volt, s plutóniumot csempésztek be az országba. Így érthető lenne a rákja. Ez egész jól hangzott, megrágom még a dolgot. Addig is elugrattam a laborba, hogy leadjam a fémgolyót, valamint a töltényt Amisnek. Már nem is volt más hátra, mint hazamenni. Érdekes. Eddig nem keresett senki telefonon, most meg egyenesen üzenet hegyek fogadnak. Először is Barbara hívott a húsvét miatt – már megint egyedül töltöm az ünnepeket, de e-mailen megjöttek az újlenyomat minták, mivel Amis nem találta a tulajdonosát az adatbázisban. Hát akkor kikeresem én. Bizony meglepő dologra jutottam. A kollégám, Mark Cook ujjlenyomata volt a Tarakanon. Éppen azon gondolkoztam miként mondjam el

neki, amikor kopogtak az ajtómon. Mark volt az. Azt mondja követi a kormány, és hogy mibe kevertem bele? Csitítottam kicsit, majd rákérdeztem az újlenyomatra. Habogott valamit, majd megbeszéltük este találkozunk a raktárnál. Amilyen szerencsém nekem van, nem Mark jött el, hanem a Gordon cég egyik teherautója. Mivel üres volt nyugodtan beszálltam és átvizsgáltam. A kesztyűtartóban találtam egy érdekes papírt, amit már csak gyorsan zsebre vágtam, mert jött a sofőr. A jobb oldali ajtón vetődtem ki a járműből, ami abban a pillanatban már tova is száguldott. Erre aludni kell egyet, úgyhogy hazamentem.

CD 3

Reggel a vekkeróra zaja keltett fel, de nem volt időm sok mindenre, megint kopogtattak az ajtómon. Most Mary volt az, a szokásosnál is izgatottabbnak látszott. Egy videó kazettát szorongatott a kezében, azt mondta nagyon izgalmas dolog van rajta. Persze fél óráig húzta az időt, engem meg már megölt a kíváncsiság, hogy mi lehet az. Aztán végül is lehullt a lepel. A felvétel egy benzinkútnál készült, ahol is megállt a Gordon társaság egyik autója és Mulder ügynök is. A kamionsofőr kiront a járművéből és elkezd Mulder felé szaladni. Ekkor óriási fényesség csap ki a testéből és megszakad az adás. Ez most mi a franc volt? Válasz azonban nincs, ehelyett van viszont fax. Megjött a Tarakanon talált iratok fordítása. Ezek szerint Wong rendszeres jövedelemmel rendelkezett (vajon be is volt jelentve?). Plusz megtudtam végre mi volt a fémgolyó. Hasadóanyagot tároltak benne. Most választás elé kényszerültem, hová menjek először? Az elégett sofőr, vagy a Gordon cég székhelye érdekel-e jobban? Odaadtam a faxot Mary-nek, majd nyakunkba kaptuk a lábunkat és elmentünk Charno-ba. Már eleve gyanús volt a hely, hiszen a kapu is nyitva volt, s minden olyan tökéletesnek látszott. Bent természetesen koromsötét volt, úgyhogy eszközölnöm kellett egy zseblámpát. Körülnéztem a bal oldali szobában, de semmi eredménye. Körülnéztem a jobb oldaliban is, ahol egy lámpa és egy csípőfogó fogadott. A nagy rendetlenségben majdnem itt hagytam, de csak meglett egy – a már a Tarakanról is ismert – fizetési napló. Ezt kerestem. Szóval akkor megvan a kapcsolat a Gordon's Hauling cég és a raktárház között. Ebben a pillanatban lépett be Mary is, azonban nem egyedül jött. Előtte egy fazon lépett be, akinek a szeme feketeségben úszott és olyan erővel rendelkezett, hogy azonnal leterített. Mondanom sem kell Mary is ugyanerre a sorsra jutott. Na, és akkor itt jön a kedvenc feladványom. Mary pillanatok alatt észreveszi, hogy bomba van az egyik szekrényben, s alig van már csak fél perc arra, hogy valami okosat kitaláljunk. Lehet törni a fejeket, most mi tévők legyünk! Van egy csípőfogónk, amivel drótokat lehet elvágni, vagy megbütykölni az ajtón lévő zárat. De ez mind a rossz terv részét képezik. A megoldás: körülnézni! Van ugyanis egy fal az ajtó mellett jobbra, aminek az aljában egy szellőző van. Máris kiütöttem a lapáttal és kimásztunk – pont mielőtt az égbe repült az egész kóceráj. Kint rövid eszmecserét folytattunk a történtekről – és persze nem én lettem volna, ha nem próbáltam volna megcsókolni Mary-t – azonban egy kedves mosollyal hárította a dolgot. Sebaj, talán majd legközelebb...

Akkor nézzük meg az összeégett kamionsofőrt a boncteremben. Semmi különös nem történt vele azon kívül, hogy valami hatalmas nukleáris erő megégette. Mivel nincs mit tenni, hazamentem aludni.

Reggel az irodában kezdtem, ahol meglepve láttam, hogy Mark a konferenciateremben teljesen felfegyverkezve vár. "Mi az Isten folyik itt?" – típusú kérdésemre, "Harcba megyünk komám" – felkiáltás érkezett, hiszen Mark szerint van egy szemtanú a Wong ügyben, aki felismerni vélte a támadót. Aki pedig nem volt más, mint Yvgeny Smolnikoff, egy orosz emigráns. Ráadásul nem egyszer volt már büntetve. Arra a kérdésemre, hogy engedély van-e, igenlő válasz érkezett, és mivel már Mary és a kommandósok is értesítve vannak jobbnak láttam elindulni. (Bár Mark ellen kicsit húztam a szám.)

A raktárház előtt megkértem Markot, hogy fedezzen, majd pisztolyomat a kezembe ragadván berontottam az épületbe. Első körben lelövöldöztem az oszlop mögött állókat, majd körbevizslattam az alsó szinten. A cári sasok itt is megtalálhatóak voltak a dobozokon, sőt itt is volt fizetési napló, akár csak a Tarakanon. Feljebb merészkedtem a lépcsőn, ahol újabb gazemberek vártak még golyóra. Miután kiosztottam mindenkit a hátsó csigalépcsőn lefelé indultam el. És máris megtaláltam Smolnikoffot, aki békésen üldögélt az íróasztala mögött. Mivel nem akaródzott beismerni neki, hogy megölte Wongot, bizonyíték után kellett néznem. Még jó, hogy Mark megemlítette azt az eldobott fegyvert, ott a dobozok környékén. Miután megtaláltam, elvittem Amishez, a laborba, ahol csináltunk pár lőszertesztet. Az eredmény: mindkét behozott lőszert ezzel a pisztollyal lőtték ki.

Visszamentem az oroszhoz, aki most már nem tudott mit mondani a vádakra, úgyhogy Mark megbilincselte és elvezette. Nekem éppen megszólalt a mobilom. Amis volt az és finoman elküldött az 576 Konzol South Park oldalán található helyre, hogy miért viszek be neki sugárfertőzött dolgokat. És itt most a fémgömbre gondolt. Nem győztem tőle bocsánatot kérni, majd hazamentem.

Épp, hogy becsuktam az ajtót – máris kopognak. Mary az, de neki sincs valami rózsás hangulata, ugyanis kihagytuk ebből az egész lövöldözős akcióból. Épp ellenkezném, hogy Mark már értesítette róla, de megszólal az üzenetrögzítő. Egy ismeretlen hang közli velem, hogy Mulder és Scully életben van, viszont a részleteket csak másnak hajlandó elárulni, feltéve ha elmegyek egy bizonyos hangárba egyedül. Mary megsértődik, hogy rajta kívül mindenre van időn, s elép, nekem meg végre alkalmam nyílik egyet szundítani.

Másnap reggel felkerekedtem és elindultam abba a bizonyos hangárba. Keresgéltem egy ideig, míg végre elő nem bukkant egy néger pasas. Persze nem mutatkozott be, csak egyfolytában azt hajtogatta, hogy ígérjem meg neki, hogy nem beszélek róla senkinek. Más választásom úgysem volt, így figyelmesen hallgattam. Azt mondja, Scully életben van és egy kórházban ápolják. Ha odamegyek egy Jane Doe nevű nőt keressek. Meg olyasmiről is beszélt, hogy akivel szemben állunk az nem holmi orosz maffia, sokkal veszélyesebb annál. Ezt még a fegyver sem fékezi meg, csak egy speciális penge. X máris előhúzott a zsebéből egy tőrnek látszó szúrószerszámot és átadta. Tudjam, mikor kell használni. Aztán meg angolosan távozott. Éppen értékeltem volna az elhangzottakat, amikor neszt hallottam a hátam mögül. Előkaptam a stukkerem – és lesben álltam. Huh, csak Mary volt az. A frászt hozza rám! Bezzeg most mosolygósabb, mint tegnap volt. Elhadartam neki gyorsan az ügyet, majd kaptuk a cókmókunkat és elnéztünk a kórházba.

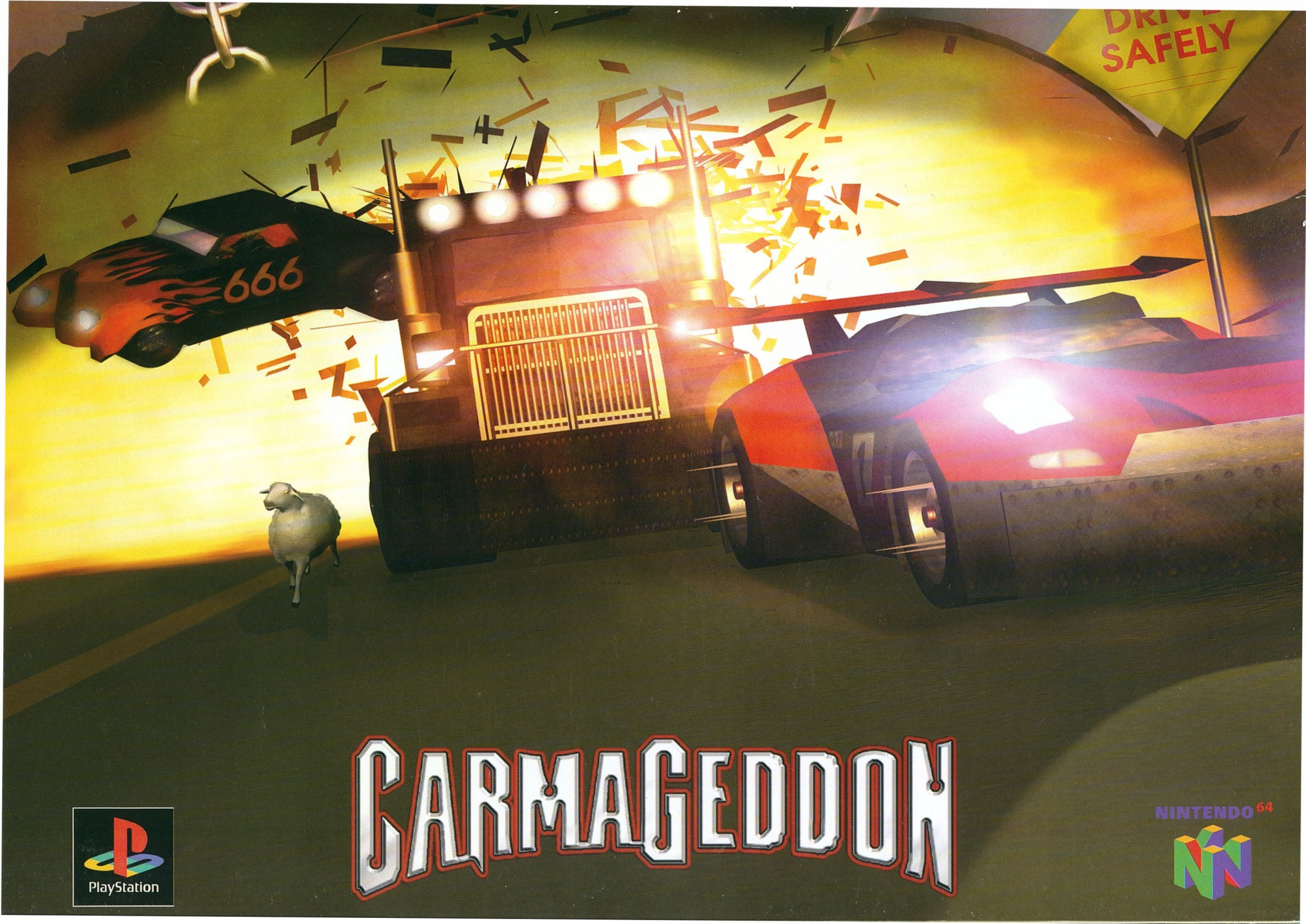
CD 4

A folyosón a nővérnek elmondtam, hogy Jane Doe-t keresem, mire valamiféle igazolványt kért. Mindketten előrántottuk FBI jelvényünket – erre megnyugodott. Megkérdezte kihez jöttünk, ki küldött. Mindig az igazat mondtam, így szerencsére egyketőre bent voltunk Scully-nál. Látszott rajta, hogy egy kicsit még zavart, ezért gyorsan be is bizonyítottam, hogy egy barát küldött – és elővettem az éles szerszámot. Kissé megnyugodott és így már tudtunk vele beszélni. Arról szólt be, hogy egy vonatpályaudvarhoz tartottak volna, ha nem támadják meg őket. Eszembe jutott a papír a kamionból és máris felkerestük a címet. A villanypóznáról felmászva körülnéztem a távcsövemmel és megpillantottam az áhított vagont. Bementünk, de már minden el volt égve. Éppen azon gondolkoztam, volt-e értelme egyáltalán eljönni, amikor egy kissé ápolatlan fickó szaladgált az autónk körül. Miután kikérdeztük, egy videó-kazettával lettünk gazdagabbak, amit be is vittünk az irodába lejátszani. A számítógépbe helyezve elevenedtek fel egy műtét képei, amit Mark is végignézett. Kisvártatva egy videó-konferencia részesei lettünk, ugyanis 3 ismeretlen azt állította, hogy Scully barátai és, hogy tudják hol lehet Mulder. A filmen szereplő fazont azonosítva kiderült, hogy Alaszka lesz a végállomás. Amíg Mark jegyet foglal, addig el kell búcsúzni Mary-től, hiszen az ő hatásköre már nem terjed el addig. A srácok a kis PDA küldik a koordinátákat, lehet is menni először az orvos házához. Bent jól körülnéztem, de csak az emeleten találtam egy hullát. A plafonról lelógó csontvázat megvizsgálva egy rejtekajtó került elő, ami mögött Mulder volt megkötözve. A nagy pillanat elérkezett, végre személyesen is találkozhattam vele. Rövid eszmecsere után arra lettünk figyelmesek, hogy kocsiajtó csapódik. Kinézünk az ablakon: kormányügynökök. Futás le a lépcsőn, ki a házból és oldalról jól lelövöldöztem őket. Beszálltam az autójukba és elhajtottam a katonai bázishoz. Itt kicsit beűrösödtek az események. Fegyverrel a kézben mentem végig a folyosókon és amilyen kapcsolót csak láttam megnyomtam. Láttam nagy üvegajtókat, számítógépeket is. Aztán betértem egy hullával teli terembe. Mulder is ott volt, csak neki is az a feketeség lebegett a szemében. Mondtam Scully-nak, hogy fusson, én pedig jobbra fordultam és lelőttem az újabb őrt. Bementem a hátsó vezérlőbe, ahol tudtam egy picit pihenni, majd kinyitottam a nagy üvegbúra két ajtaját. Visszamentem a középső számítógépterembe, ahol a fekete gombbal aktiváltam a rendszert. Már csak hátul kellett lelőni az őrt, elvenni a kulcsát és elfutni Mulder elől, hogy vége legyen ennek az egész őrületnek.

A végét pedig vétek lenne lelőni, úgyhogy mindenki szépen játssza végig és csodálkozzon. Néha a jó a rossz és a rossz a jó? Hú gyerekek, én már olyan fáradt vagyok, hogy azt se tudtam a végén ki-kivel van. Elég egy rossz lépés és vége a játéknak. Úgyhogy most elmegyek téli álmot aludni, ne keressetek, ne hívjatok – hagyjatok aludni.

Zzzz... B.P.


THE X FILES™

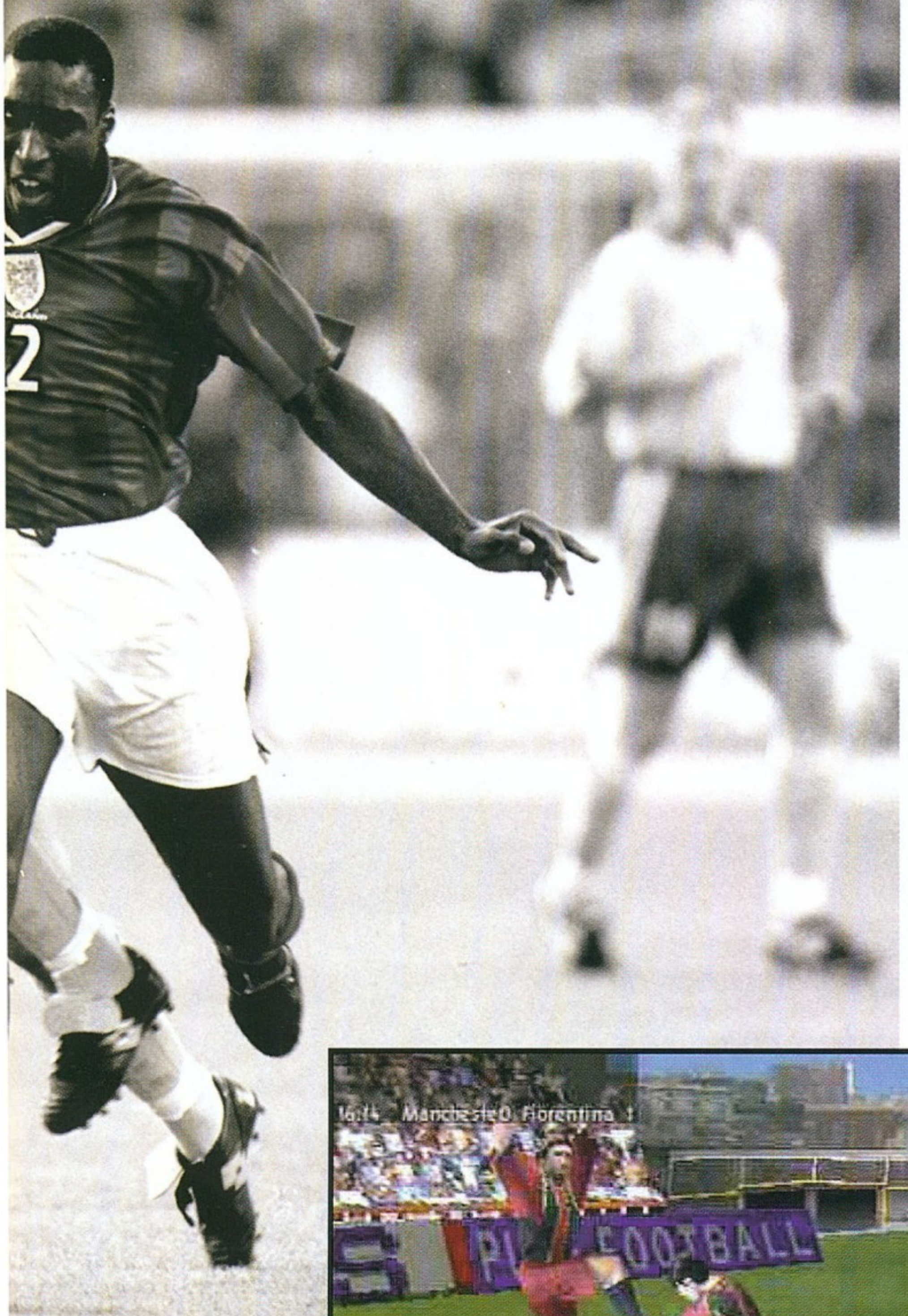

SAFELY
666
CARMAGEDDON
PlayStation
NINTENDO 64

formájában van, akkor nekiugorhatunk a mérkőzésnek, vagy a bajnokság kiválasztásának. Ezeket egyszerűen a SEASON vagy a TOURNAMENT pontban tehetjük meg. Minden európai kupa és nagyobb nemzetközi bajnokság megtalálható a gépben. Szóval, ha mindennel megvagyunk kezdhetjük az aktív focit, mert a következő lépés már a...

MÉRKŐZÉS

Ahogy látjátok, a meccsek alatt alapjaiban más a kameraállás, és másképp jelölik a különböző mozdulatokat, cseleket, taktikai meg-

MILLENNIUMI LABDARÚGÁS





oldásokat is. A stadionok megrajzolása szinte teljesen élethű. Néhány stadion belső képénél elgondolkodik az ember, hogy vajon fotót lát vagy tényleg ennyire pontosan sikerült megrajzolni az arénát. A közönség hangja is teljesen összhangban a csapat nemzetiségével. Az olaszok rázzák a fenekűket és közben énekelnek, az angolok anyáznak minden pillanatban, míg a németek részegen dülöngélnek és közben hangosan dalolásszák valamelyik sörlegurító nemzeti nótájukat. A bírók a beállítástól függően lehetnek szigorúak, de lehetnek kedvesen elnézőek is. Különösen, ha gyorsmérkőzést választunk, akkor szinte minden szabálytalanságot elengednek. Ez persze nem jelenti azt, hogy bárkit felrúghatunk a kapu előtt és nem kapunk érte semmit! Nagyon is kapunk, úgyhogy óvatosan, ám néha egy-egy rossz becsúszást elnéz a bíró.

A kommentátorok nem változtak, ám némileg végre sikerült kibővíteniük a szókincsüket, így nem a megszokott 10 mondatot sorolgatják, hanem rendesen, a történteknek megfelelően kommentálnak, ami tényleg nagyon hangulatos és szórakoztató. Ráadásul még minden csapatban legalább 4-5 nevet tudnak, így ha Öcsi-bácsi gólt lő, bizony néven nevezik, ami fura, de mindenképp jó egy magyar fülnek. Ja igen! Nem vagyok benne biztos, de mintha a magyar meccsek alatt a közönség néha rákezdene a "Magyarok! Magyarok!"-típusú buzdításra. Ha valaki ezt meg tudja nekem erősíteni a szerk. címére írjon. Szóval a körítés nagyon hangulatos, egyszóval hibátlan.

A gólörömök és a többi animáció is teljesen új az előző részhez képes, és ha néhány alapmotívumot fel is használtak újra, azt mindenképp olyan háttérbe tették, hogy nem tűnik fel. Szidják egymást, ütik egymást, csókolóznak a gólöröm után, úgyhogy minden van, ami kell. Néha túlságosan is. Ha már a góloknál tartunk... Az ismétlések végre több kameraállásból történek, így élő-közvetítés szerűen gyönyörködhetünk saját góljainkban. Természetesen itt is megvan a jól megszokott 10-féle kameraállás, de nem kell nekünk belepiszkálni a dolgokba ahhoz, hogy több oldalról is megnézhessük a gólt. A játékosok is sokkal mélyebben, sokkal pontosabban vannak megrajzolva, ezzel is elhitetve, hogy szinte az igazi srácok szaladgálnak előttünk.



IRÁNYÍTÁS

Mint már fent említettem, az irányítás csak néhány dologban tér el az eddig megszokott Fifa-rendszertől. Ez inkább a támadásnál válik láthatóvá, mivel a játékosok sokkal összetettebben kezelik a labdát, mint eddig azt megszoktuk. Egyébként szerencsére az NHL'2000-ben már megtapasztalt töltés alatti gyorstalpaló képernyőt, itt is beiktatták, így mindenki elolvashatja, hogy mivel, mit vagy kit tud tartalmasabban felrúgni. Mivel összetettebb az irányítás, sokszor egyszerűen nem tudni, hogy épp mit csináltunk, csak a végeredményt látni. Olykor-olykor felpattant a labda az orrom elé futás közben és a mai napig nem tudom, miért. Máskor sikerült besétálnom a kapuba (persze a sajátomba) a labdával, annak ellenére, hogy rettentően nyomtam az ellenkező irányba. Egyszóval van egy pár dolog, amit meg kéne tanulnom még nekem is, pedig már jó pár napja nyúzom a gépet. Pontosan ezért, mindenkit végtelen türelemre biztatok, mert az első pár mérkőzés alatt megalázó gólokat fogtok kapni a géptől, de ez ne szegje senki kedvét.



Az ellenfelek labdakezelése azonban kifejezetten javult (hogy a fene egye meg!!!). Eddig remekül lehetett passzolgatni laposan a labdát, ha nem nyúltunk nagyon mellé, akkor nem tudták elvenni. Itt nem így van. Ha esik, ha fúj, a gép akkor is elsüt meccsenként úgy 10-15 megelőző szerelést, ahol a saját játékosom elé lép és elveszi a labdát akárhogy passzolok. Ha magasan, akkor magasan elfejeli, ha laposan, akkor laposan elélép, egyszóval mindenképp rúgjátok fel , amint tehetitek.

A másik "nagy" változás a kapusok erősen remegő keze. Nem nagyon tudják megfogni azt a fránya labdát, ami előnyünkre és hátrányunkra egyaránt lehet. Különösen a közeli lövéseknél és a szögleteknél, kifejezetten sokszor egyszerűen eléklözik a labdát, ahelyett, hogy ráfeküdnének.

Az utolsó dolog, amit az irányítás szempontjából megemlítenék, az az új emberfogások rendszere. Amikor bedobáshoz, vagy pontrúgáshoz jut az ellenfél, a pályán futkározó játékosai fölött megjelennek a gombjelek, így eldönthetjük, hogy melyik játékost szeretnénk erősebben fogni. Ebben persze nagy szerencsére lesz szükségünk, de jó és ötletes újítás minden tekintetben.

ÖSSZEGZÉS

Mindent összevetve, a Fifa'2000 azon kevés játékok közé tartozik, ahol sikerült az előző év hibáit kijavítani, és újítani is épp annyit, hogy a játszhatóság javuljon, de a játék összképe ne változzon lényegesen meg. Tény, hogy nehezebb lett, mint előző testvérei, ami Andris-nevű sport-szakértő barátomat sokszor a dühroham szélére taszította, amikor teszteltük a játékot. Ám ettől eltekintve csak pozitívan értékelhetem a programot. Végre nem a csalódottság jellemzi a tesztelést, hanem az elismerés. Bizonyos elvek miatt nem szoktunk 100%-ot adni, csak nagyon ritkán, ám ebben az esetben szerintem mindenképp egy olyan játékról van szó, ami méltóan vezeti át a PSX-es sport-rajongókat a 2000-es évbe. Ma egy foci játéknak így kell kinéznie!

Adam

FIFA 2000

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

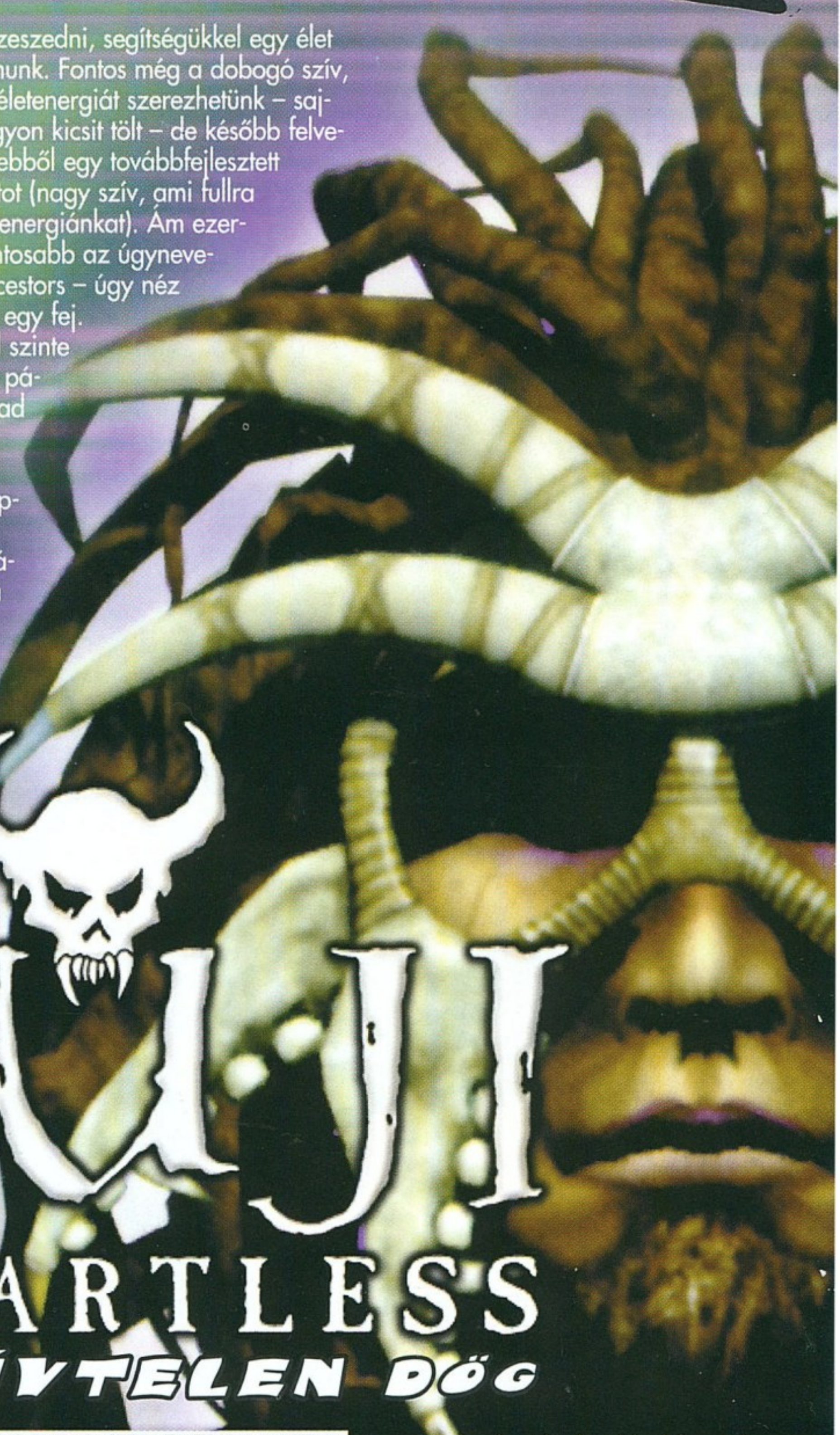
1-8 JÁTÉKOS
1-4 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ VÉGRE ITT VAN!
× VÁRHATUNK MEGINT EGY ÉVIG

100%

AKUJI THE HEARTLESS

AKUJI A SZÍVTELEN DÖG



Úgy látszik manapság egyre több a túlvilág misztikumával foglalkozó játék. Kezdődött az egész a Shadow Man-nel, aztán a Legacy of Kain: Soul Reaver következett, most pedig az Akuji of Heartless van soron. Hasonlóan a nagynevű társaihoz az Akuji-ban is egy alvilági történetet ismerhetünk meg. Sajnos a sztori korántsem olyan ötletes mint a Shadow Man-ben vagy a Soul Reaverben volt, teljesen tipikusnak mondható. A főszereplő Akuji-t bátyja – sze-



relmére pályázva – megkínozta, majd a szívét kitépve megölte, nőjét Kesho-t foglyul ejtette és gyilkossággal fenyegeti. Akuji az alvilágba átjutva – a holt lelkek folyóján – azonban kap még egy lehetőséget az alvilág urától. Ha teljesíti az általa megadott küldetéseket és összegyűjti a kért tárgyakat, akkor visszatérhet az élők világába és megmentheti hőn szeretett nőjét. Eme kissé vérszegény történetet az egyébként igencsak színvonalas introból és a magából a játékból deríthetünk fényt – a teljes történet persze majd a játék során bontakozik ki. Amúgy a





játék átvezető filmjeinek minőségére nem lehet semmiféle panasz, tökéletesek, csak nagyon kevés van belőlük. A játék stílusa könnyen meghatározható, egy Tomb Raider féle akció-kaland játékról van szó, ám az akció most nagyobb szerepet kap. Az Akuji külsőleg tehát a Tomb Raider-t idézi, de jobban megvizsgálva rájöhetünk, hogy egy egyszerű platformjátékról van szó, némi vérrel és horror elemekkel megspékelve.

KEZELÉS

A főmenüben semmi különleges nincs, tehát a szokásos új játék kezdés, állástöltés, és opciók választhatók. Az első pálya szokványosnak mondható, begyakorolhatjuk rajta az irányítást, a különböző játék közben felvehető dolgok jelentését. Akuji kezein két penge található, ezt használja főhősünk fegyverként (Kör), és persze ugrani is lehet (X). Mivel a játék az alvilágban játszódik, természetesen vannak varázslatok is – nem is akármilyenek. Ezeket a színes halálfejekből vehetjük fel, aztán a Négyzettel használhatjuk őket – váltani ha több is van nálunk a Háromszöggel lehet. A varázslatok igen széles skálán mozognak, az egyszerű tűzlabdától a kisebb atomrobbanást okozó mágiáig minden megtalálható. Fontos például a pajzs és a "hőkövető" energialabda. Nagy jelentőségű a felső gombok használata! Az L1-R1 gombokkal a kamerát lehet forgatni. Ennél fontosabb az L2+irány kombináció, mivel ezzel leguggolhatunk illetve eloldalazhatunk. Az R2 lenyomásával saját szemszögre kapcsolhatunk, ami sokkal fontosabb, mint a többi játékban. Ilyenkor, ha van valamilyen támadó varázslatunk, akkor egy célkereszt jelenik meg, amivel fontos, nehezen elpusztítható célpontokat likvidálhatunk. A legfontosabb funkciója ennek az, hogy gyakran elérhetetlen – falak oldalán lévő – kapcsolókat csak így, "becélozva" lehet átkapcsolni és ezzel a továbbjutást biztosítani. Persze főellenségek ellen is hasznos ez.

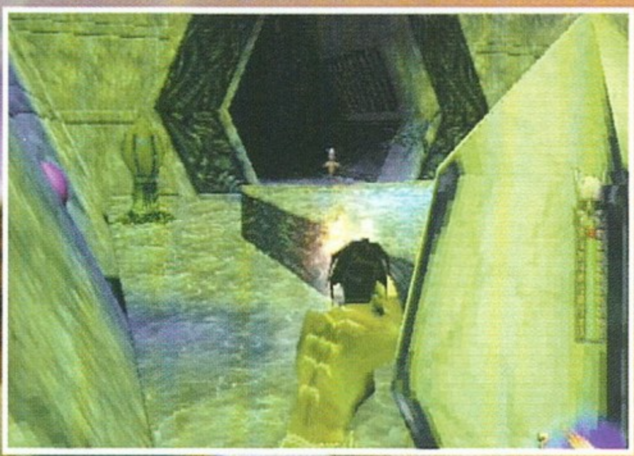
Kalandjaink során többféle dolgot felvehetünk. A színes koponyákat már említettem. A voodoo babák talán a legfontosabbak, mivel százat összegyűjtve a maximum energiánk növekszik egy kicsivel. A fénylő gömbökből is százat kell összeszedni, segítségükkel egy élet a jutalmunk. Fontos még a dobogó szív, amivel életenergiát szerezhetünk – sajnos nagyon kicsit tölt – de később felvehetünk ebből egy továbbfejlesztett változatot (nagy szív, ami fullra tölti az energiánkat). Ám ezerszer fontosabb az úgynevezett Ancestors – úgy néz ki, mint egy fej. Ezekből szinte minden pályán akad néhány darab. Voltaképpen az egész játék arra megy ki, hogy ezeket mind összeszedjük. A kérdőjelekbe beleütve fontosabb funkciókat, trükköket mond el a gép. Belebotlunk még kristályokba is, melyek ellenőrzési pontokként funkcionálnak, tehát ha aktiváljuk valamelyiket ott fogunk kezdeni halálozás után.

PÁLYÁK ÉS TIPPEK

A játékban az elsődleges feladat – mint ahogy azt már említettem – az összes Ancestors-t összeszedni. A játék felépítése hasonló a többi platformjátékhoz. Az első pálya után egy nagy csarnokba kerülünk, ebből fognak nyílni a pályák – az alvilág ura fogja megnyitni nekünk a kapukat. Kezdetben még csak egy szoba lesz, de később nyílik még kettő is. Összesen 14 pályán – illetve világon – plusz 4 főellenségen át vezet az út szerelmünk Kesho megmentéséig – persze először össze kell szedni az összes Ancestor-t. Ha esetleg néhányat elhagynánk, aggodalomra semmi ok, mivel később visszatérhetünk a már bejárt szintekre és megnézhetjük a pálya elején, hogy hány hiányzik még.

Egyébként a pályák egész ötletesre sikeredtek, a feladat általában az, hogy mindig egy megadott kapcsolót megtaláljunk. Az ajtók kinyitásához – a kapcsolókon kívül – szükség lesz speciális kőtömbökre (vagy ha úgy tetszik kulcsokra), melyeket a fénylő lyukakba









kell behelyezni, hogy megnyissuk a továbbvezető utat. Helyenként egész furfangos megoldásokat is alkalmaztak a készítők, például van egy hely, ahol az egyik kulcs elérhetetlen távolságban van. Előttünk egy piros tükör látható, melyből visszatükröződött két egyébként láthatatlan platform, melyre rá-ugorva továbbléphetünk. A kapcsolókat és a továbbvezető utakat általában könnyebb lesz megtalálni, ám az Ancestor-okat már nehezebb lesz felvenni, mivel mindig jól el vannak dugva. Mindig jól gondoljuk meg merre kell menni, mivel van egy-két logikai feladat, amire kis gondolkodással könnyen rá lehet jönni. Például a láncokkal felfüggesztett szobrokba lőjünk bele, melyek megpörögnek és varázslatokat kaphatunk, illetve a továbbvezető utakat nyithatunk meg.

A főellenségekhez is adnék egy-két tippet. Általában mindegyik főellenség ellen nyerő taktika ha felvesszük a varázslatokat, és valamilyen jól védhető pontból kilőjük őket. Közelharcba inkább ne keveredjünk, mert abból csak mi kerülhetünk ki vesztesen. Ha esetleg nem boldogulnánk, járjuk be a már ismert pályákat és szedjük össze a voodoo babákat, ezzel biztosítva a kellő mennyiségű energiát. Az első óriásszörny gyakorlásnak fogható fel, elég könnyű lesz legyőzni. Mikor a távolban van próbáljuk meg varázslatokkal lőni. Amikor elénk ugrik, vigyázzunk, inkább csak egyet kettőt üssünk bele. A második szörny egy óriási pókszerű lény lesz. Először el kell pusztítani a kisebb zöld színű potrohokat amik a kis pókokat termelik. Ehhez találunk varázslatot is (körülöttünk egy kisebb robbanást okoz). Ha végeztünk mindegyikkel, lőjük szét a nagy "zsákot" középen. Ez leesik és egy nagy szörny támad ránk. Valamilyen távolabbi, jól védhető (ahol nem tud eltalálni a tűzlabdákkal) helyen helyezkedjünk el, majd onnan hőkövetős energialabdákkal támadjuk – ezt szintén találhatunk, ha elfogy. Merészkedjünk elő gyűjtögetni. A közelharc nem a legjobb taktika ellene. Harmadik "randevúnk" egy féregszerű mutáns szörny lesz, ami repülni tud, méghozzá össze-vissza és ide-oda a pályán. Első menetben még csak a fejletlen formájú alakját kell szétverni, de aztán kikel a teljes szörny is. Innentől kezdve ide-oda repked a pályán és tűzlabdákat küld ránk. Az első formájában járkáljunk körbe-körbe és néha üssük meg, aztán meneküljünk. A tűzlabdáit próbáljuk átugrani. Végül lőjük, ahogy csak tudjuk. Az utolsó ellenfelünk maga az alvilág ura lesz, akit nem lesz könnyű legyőzni. Járkáljunk körbe és szedjünk össze varázslatokat – az egyik sarokban találhatunk teljes energiatöltőket. Mielőtt megküzdenénk vele nem árt, ha minden voodoo babát felszedünk, hogy legyen elég energiánk a küzdelemre. Célozzuk be varázslatokkal, főleg a hő követő energialabdával lőjük. Még először nem is lesz olyan nehéz legyőzni, ám ezután átváltozik. Ekkor talán a közelharc beválik ellene, üssük ahogy tudjuk, majd meneküljünk. Némi ügyességgel ezt a szörnyet is átküldhetjük a másvilágra, bár igazság szerint most is ott vagyunk.

KRITIKA

Az Akuji nem egy rossz játék, egész jól el lehet vele szórakozni, ha tetszett a Soul Reaver vagy a Shadow Man. Persze az igazsághoz hozzátartozik, hogy az Akuji nem igazán versenyezhet ezekkel az anyagokkal, mivel korántsem annyira változatos és ötletes, mint a fentebb említett játékok. Mint mondtam az Akuji igazság szerint egy egyszerű platformjáték, és a konkurencia sokkal nívósabb ennél. Az



Akuji-t a legnagyobb kritika a kamera kezelés miatt érhetné. A játékot ugyanaz a Crystal Dynamics készítette, akinek a Gex-et is köszönhettük. Úgy tűnik, hogy a CD csapata egyszerűen nem tud egy 3D-s játékhoz rendes kamerakezelő rutint írni! Már a Gex sorozatnál is ez volt a fő baj, és az Akuji-nál is állandóan manuálisan kell a kamerát belőni úgy, hogy jól lássunk. Ráadásul minden ugrás után a kamerával kell bíbelődni, és ez bizony néha igencsak kényelmetlen és zavaró. Mindezeket tetézi, hogy ha mögöttünk egy fal van, akkor nem tudjuk Akuji mögé vinni a kamerát, mert "átlyukadna" a fal. Igaz, hogy ez egy csúnya effektus, de legalább a játszhatóság jobb lenne. Azt sem értem, hogy miért nem vihetjük át a varázslatokat egyik pályáról a másikra? Arra még azt mondanám, hogy rendben van, hogy egy-két varázslatot nem lehet megtartani, de hogy a legegyszerűbb mágiák is elvesznek, azt nem tudom megérteni. A játék grafikája elég tetszetős, az igazat megvallva azonban a már említett hasonló stílusú játékok sokkal szebbek ennél – főleg a Soul Reaver. Hangulatilag a helyén van a játék, ezzel összefüggésben a zenék is bírhatóak, amolyan voodoo stílusúak. Menteni sajnálatos módon csak a pályák végén lehet – illetve a csarnokban, ahol a világok nyílnak – és az ellenőrzési pontokkal sem bántak bőkezűen a készítők. Így halálozásokkor rengeteg mindent újra kell csinálni. Sajnos emiatt a játszhatósággal is vannak gondok, hisz amilyen könnyű az elején a progi, olyan nehéz lesz a végére – különben sem szeretem, ha egy nehezebb résznél a mentéssel szórakoznak a készítők. Igazán nagy ötletek nincsenek a játékban, de azt hiszem aki kedveli ezt a stílust, jól el lesz vele. Mint említettem a filmek nagyszerű minőségűek, ám sajna kevés van belőlük – például az eléggé felingerelt, hogy megnyerés is csak kb. fél percnyi hosszúságú!

Veres Miki





AKUJI THE HEARTLESS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ EGÉSZEN ÖTLETESEK A PÁLYÁK
× A KAMERAKEZELÉS NAGYON ROSSZ

78%

Ismét egy népszerű, közkedvelt tévésorozat főhőse elevenedik meg az otthonunkban. Ezúttal viszont főhősnőről van szó! A hölgy egyenesen a középkorból érkezett a digitális korszakba, hogy felkerülhessen a Playstation fan-ok CD lemezére. Ez a híresség pedig nem más, mint Xena, a hercegnő. Gondolom sokan közületek húzzák most a szájukat, hogy megint egy gagyi filmátirat, de ezúttal nem erről van szó. A Universal Studios és az Electronic Arts által készített és publikált játék, szinte teljesen eltér a filmtől és csak nagyvonalakban emlékeztet a sorozat történetére. Én ugyan nem vagyok egy Xena rajongó, de ennek ellenére jól eljátszottam a játékkal. A stílusa 3 dimenziós akciójáték, néhol apróbb logikai elemekkel fűszerezve. De nem kell megijedni, mert ezek minden esetben maximálisan megoldhatók, sehol nem fogunk elakadni egy eltúlzott agymegmozgató feladvány miatt. Mint az már lenni szokott, itt is a kezdő animációból derül ki az alaptörténet, ami aztán a játék során, folyamatosan alakulni fog. Sajnos nincs szó az interakcióról, mert akárhogy cselekszünk az előre megírt story-t nem tudjuk átírni, csak végigjátszani.

AZ EGÉSZ OTT KEZDŐDÖTT...

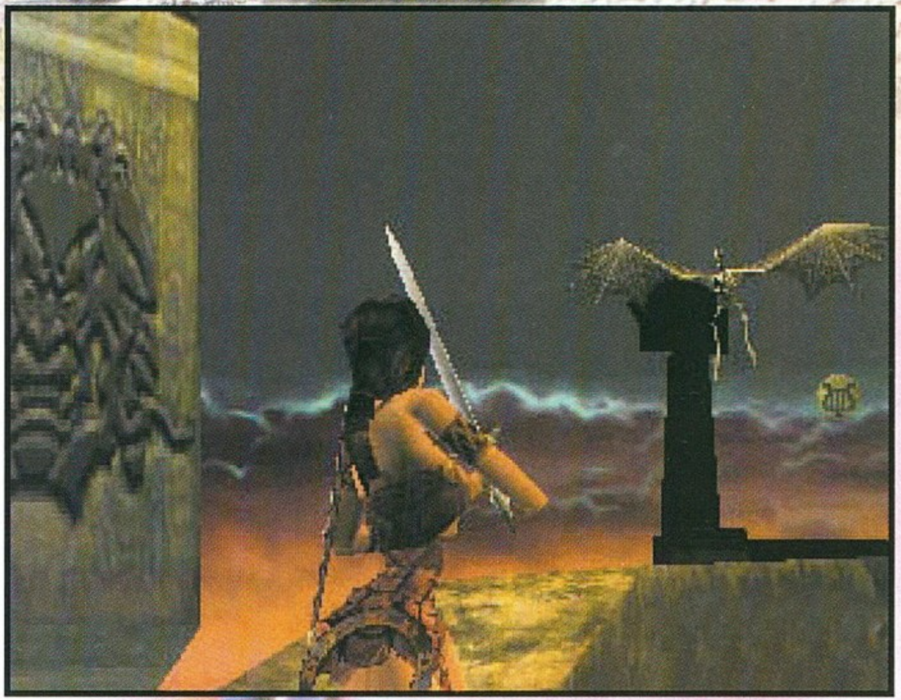
...Xena és legjobb barátnője Gabrielle épp egy ösvényen sétáltak az erdőben és beszélgettek, mikor egy ismerős faluhoz értek. Xena úgy döntött, benéz a faluba és meglátogatja rokonait. Szólt Gaby-nek, hogy nyugodtan menjen előre, majd a kereszteződésnél találkoznak és ez-

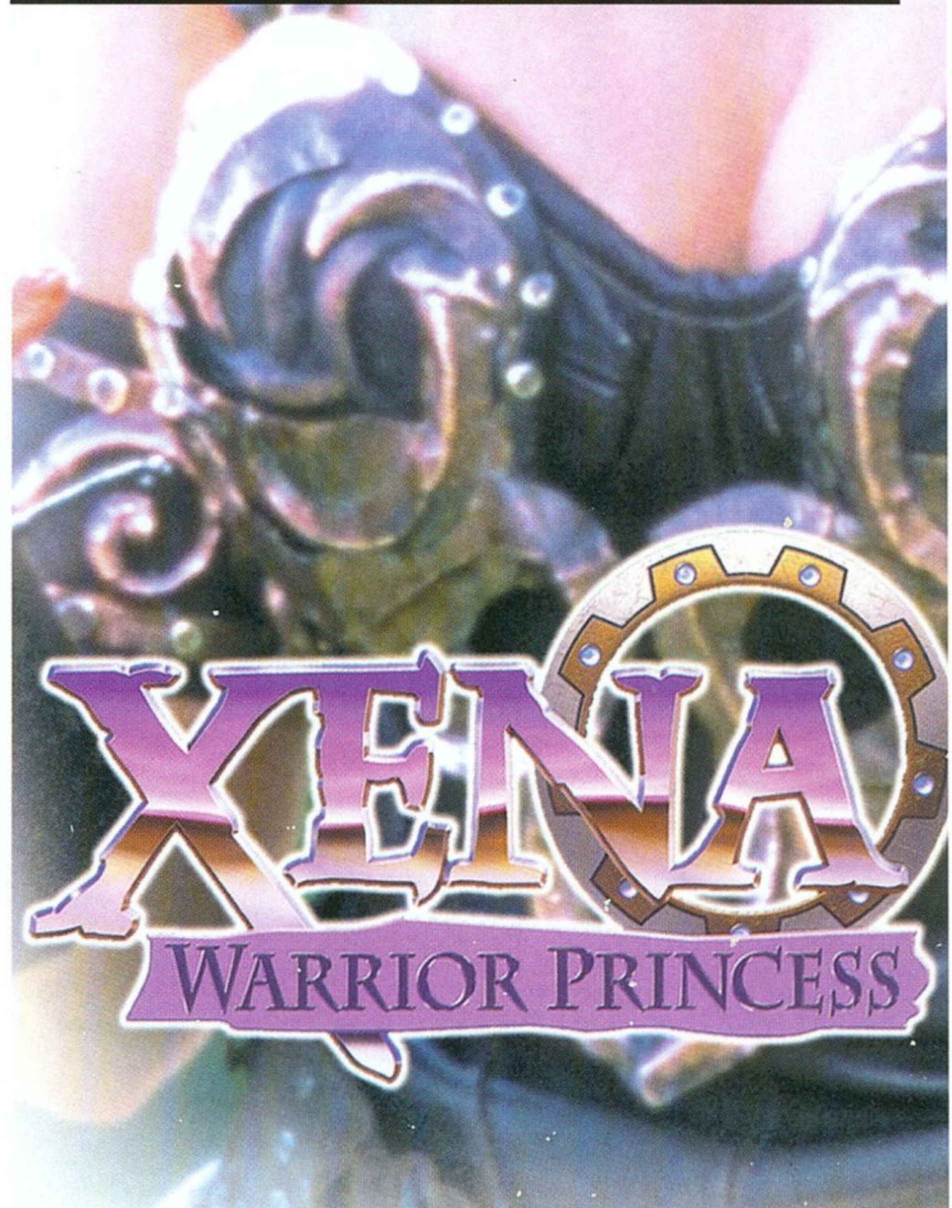


zel elváltak útjaik. Igen ám, de arra nem számítottak, hogy a gonosz Kalabrax mágusnő és csatlósai épp most szándékozzák elfoglalni a világot és igába hajtani az embereket. Amikor Xena beér a faluba még semmit sem sejt, egy szimpla barbártámadásnak látszik az egész. És csak jóval később jön majd rá a történtekre, de ott már mi fogjuk irányítani a hősnőnket és nekünk kell rávezetnünk őt a történtek megfejtésére is.

Miután már minden világos, pillantsunk be a főmenübe, ahol először az options-be vezessen utunk, mert itt tudjuk beállítani az összes játékkal kapcsolatos dolgot. Igaz ezeket lehet módosítani játék közben is, de jobb ha most letudjuk a beállításokat és aztán már csak a játékra összpontosítunk. Itt tudjuk megváltoztatni a gombok kiosztását, a zene hangerejét, a vibrációt az erre alkalmas irányítókon és az alapértelmezett mozgásformát, ami lehet gyaloglás, vagy futás. Én ezt ajánlom kapásból futásra állítani, mert úgy is mindig futni fogunk kivéve a veszélyes helyeken, de erről majd később. Ha ezzel végeztünk, kipróbálhatjuk a gyakorlás üzemmódot, ahol egy gyakorlópályán kell végigugrálnunk a dobozokon, ledobni a vázákat, stb. (mint a Tomb Raider-ben). Gondolom erre nem kell bővebben kitérnem. Ha esetleg lenne mentett állásunk (bár első alkalommal érdekes lenne) itt tudjuk visszatölteni azt (Load Game). Most viszont mindenki nyomjon a New Game gombra. Minden pálya előtt, a töltés ideje alatt elolvashatjuk az éppen alakuló történetet, hogy mire számítsunk a harc közben. A játék lényege nem más, mint végigjutni a szinteken és minden ellenfelet lekaszabolni. Természetesen összeakadunk különböző tárgyakkal és segítőtársakkal is, mint például régi barátok, akik segítséget adnak, papirusz tekercsek (scrolls) melyek tanácsokkal látnak el a pálya teljesítéséhez és különböző fegyverekkel, varázslatokkal és energianövelő löttyökkel. A játék irányításához, meglepő módon nem szükségeltetik az analóg joy, ami nem árt ha van, mert nagyon megkönnyíti a kezelést, de nem alapkövetelmény. Xena mozgása nekem egy kicsit furcsának tűnt, nem volt túl élethű. Ha olvastátok az Army Men 3D című cikket, az ott megemlített járművek kanyarodásához hasonlít Xena mozgása is. Vagyis amíg futunk minden rendben van, de ha elhúzzuk a joy-t valamilyen irányba, olyan hirtelen fordul meg a hősnőnk, hogy követni is alig bírjuk. Ez főleg az utolsó pályákon lesz veszélyes, mert ott rögtön a szakadékban találhatjuk magunkat. Itt elővigyázatosan állítsuk vissza a mozgásmódot sétálásra. Szólnék pár szót Xena mozgatásáról is. A bal analóg karral vagy az irányokkal tudjuk mozgatni a lányt, a jobb analóg karral vagy az L2/R2-vel tudjuk forgatni a kamerát. Az L1-et nyomva tartva tudunk futni, az R1 pedig a célzó nézet. Ez utóbbi arra szolgál, hogy be tudjuk mérni az ellenfelet mielőtt megdobjuk chakram-unkal (én csak bumerángnak fogom hívni). Szóval, míg ezt a nézetet használjuk, az X-szel tudjuk eldobni a bumerángot, egyéb esetben az X a kardozás gombja. A Négyzettel tudunk rúgni és ezt a kardal kombinálva lehet megkombózni az ellenfeleinket. A Háromszöget benyomva fog Xena ugrani, amit a futással párosítva lehet messzi szaltót ugrani. És végül a Kör, ami a védekezésre szolgál. Ezeket a gombokat sorba nyomkodva, vagy egyszerre lenyomva, különböző extra mozdulatokat hozhatunk elő, melyek harc közben látványosak ugyan, de nem igazán bizonyultak hatásosnak. A Start-ot benyomva a már kitárgyalt menübe kerülünk, a Select viszont a varázslatok menüjébe visz. Itt az X-szel tudjuk kiválasztani, az aktiválni kívánt varázslatot. Ezekhez a speciális dolgokhoz is a pályákon lelhetünk, különböző varázsgömbök személyében.

A játék grafikájára a változó a legmegfelelőbb szó, mert helyenként nagyon szép, másutt meg igen gyér. A küzdelmünk elején gyönyörű vízesésekkel, folyókkal, kertekkel és oázisokkal találkozhatunk, míg az utolsó pályák többsége már igencsak hiányt szenved a kidolgozottságban. Ezen kívül pedig negatívumként kell megemlítenem a szereplők kidolgozását is. Xena és főleg a kis barátnője, nagyon csúnyára sikerültek. Míg Lara Croft-ba minden játékos kivétel nélkül beleszeretett, itt egy kicsit másképp lesz. Nem is a testükkel van a baj, hanem leginkább az idétlen arcukkal, melyek nemhogy nem szépek, de egyenesen visszataszítóak! Ráadásul még textúra hibákkal is teli van a játék. Rengeteg helyen tűnik úgy, mintha a hősök végtagjai leválnának testüktől, vagy a nyílvesszők a fal helyett a levegőben fúródva állnak meg, stb. A hangokkal kevesebb a gond, mert azt nem is igazán lehet elrontani (legalábbis nagyon érteni kell hozzá). A hanghatások, kardcsattanások, segély és csatakiáltások megadják a játék alaphangulatát. Ezen kívül a zene is, olyan "középkori csata" beütésű, mely szintén passzol a korabeli stílushoz.





SEGÍTSÉG A VÉGIGJUTÁSHOZ

The road to Oebalus: Az első pálya, melyen különösebb feladatunk nem lesz, csak átküzdenünk magunkat a barbár útonállókon és eljutni a város kapujáig. Itt megtaláljuk az egyik jó barátunkat, akit bizony szépen helybenhagytak a támadói. Utolsó erejéből elárulja nekünk, hogy a falu egy barbár megszállás alatt van.

Trouble in Oebalus: Ezen a pályán az lesz a fő feladatunk, hogy megmentsük a fogva tartott túszokat. Pontosan 4 túszt kell megmentenünk ahhoz, hogy a főkapu kinyíljon. Ehhez azonban még szükségünk lesz egy kulcsra is, ami a kapu előtti ház ajtajánál található.

The Pirate King, Pactolus: Miután túljutottunk a városon, a kikötőben találjuk magunkat. Itt rögtön induljunk el jobbra, majd a kikötőben szedjük le a ládát az oszlopról, a kötél elvágásával. Most már át tudunk jutni a vízen, a ládákon ugrálva. Itt láthatunk egy kifeszített cápát, amit érdemes megütögetni, mert poénos módon különböző surf deszkák, halak, meg vasmacskák esnek ki a szájából. Utána ismét ugrálós rész következik, feljutunk a magaslatra, ahol egy szekér áll. Ezt lökjük neki a víztoronynak, ami lebo-





rulva eloltja a kijárat előtt lobogó tüzet és így már ki tudunk menni.

The Isle of Kronos: Egy kis csónakkal útnak is indulunk, de természetesen hajótörést szenvedünk egy szigeten. Ez egy kis sziget, ahol egy óriás küklopsszal leszünk összezárva. Az ipse elkezd dobálni minket sziklákkal, amit kihasználva (ha eltalálja a kőtorlaszt) kijuthatunk a partról. Menjünk fel az óriáshoz. Amikor már felértünk a szikla tetejére az idióta felmászik hozzánk. Más dolgunk sem lesz, mint a bumeránggal messziről szembe dobni és amikor vakarózik, levágni az ujjait. Miután leesett, máris a következő pályán találjuk magunkat.

On the Trail of Grabrielle: A gonoszok elrabolják Gaby-t, hogy csaléteknek használják elfogásunkhoz. Most az a feladatunk, hogy megtaláljuk és kiszabadítsuk. Igen ám, de nem tudunk továbbjutni a hídon ácsorgó szörnytől. Keressük meg a fán lógó méhkaptárt és azt megdobva, egy sereg méh vesz minket üldözőbe. Rohanjunk gyorsan a fickóhoz a hídon, akire rögtön rászállnak a méhek és az azon nyomban le is zuhan a mélybe.

Valarian's Castle: Eljutunk a gonosz uralkodó várához, aki katapulttal kezd el lőni minket. A bumeránggal vágjuk el a kaput tartó láncokat, majd menjünk be. Vigyázzunk a rengetek nyilasra és barbár harcosra a vár körül. A sátrak közelébe állva a katapult azokat is kilövi, és alattuk bonusz varázslatokat és energiákat találhatunk.

Valarian's Secret: Itt a katapultot használva füstöljük szét a várat, majd küzdjünk meg a király testőreivel, aztán végezzünk magával a királlyal is. Aki halála előtt elárulja, hogy Gabrielle-t egy speciális ceremóniára választotta ki a gonosz és miután ezt közölte, egy Minotaurusszá változik és meglóg.

The Labyrinth: A királyt követve egy labirintusba jutottunk. Menjünk balra, és keressük meg a hálóba ragadt hullát. Dobjuk le a bumeránggal, így aktivizáltuk a kapcsolót, mely kinyitott egy kaput. Induljunk vissza az elágazáshoz, ahol az előbb balra jöttünk el, ott lesz a kapu. Utunkon vigyázzunk a pókokra. Itt meg kell küzdenünk a mutáns királlyal, és miután kinyírjuk, rálelünk Gaby-re is.

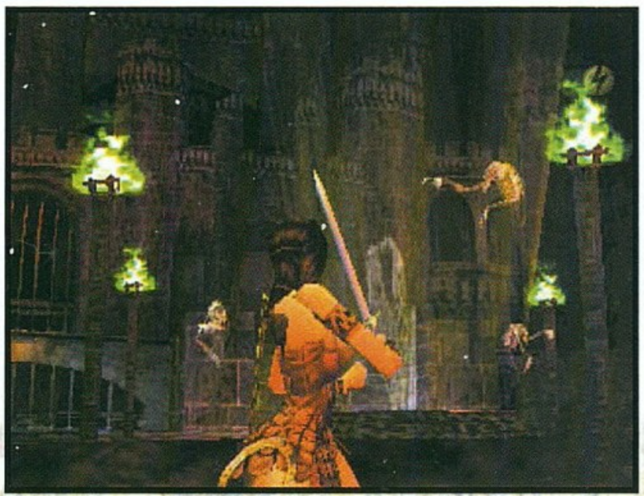
The Renegade Amazon Village: Itt a lényeg az, hogy Gabrielle életben maradjon. Vigyáznunk kell a testi épségére, tartsuk mindig mellettünk.

Rivers of Blood: A feladat itt is ugyan az, Gaby segít nekünk a harcban is, irtani az amazon leányzókat, csak vigyázzunk nehogy túl sokan szálljanak rá egyszerre, mert akkor bizony bajban lesz. Sajnos minden erőfeszítésünk ellenére a pálya végén Gaby-t mégis elrabolják tőlünk.

Lost Temple of the Titans: Átlépve a kapun, a Titánok templomának bejáratánál kell megküzdenünk az amazonok királynőjével és szolgálóival. Miután elintéztük (egyszerű küzdelem) Megjelenik Kalabrax a gonosz boszorkány, aki a barátnőnket akarja felhasználni egy szertartáson, hogy erejét növelhesse. Megnyitja alattunk a földet és mi a pokolba kerülünk.

Dyzan's Lair: Amint földet értünk a Föld mélyén, egy óriási sárkány támad meg minket. Az elintézéséhez a plafonról lógó, éles sziklákat kell ledobnunk a bumeránggal, úgy hogy pont a sárkányra essenek. Ez nem lesz könnyű, főleg hogy legalább három kell, hogy eltalálja. Vigyázzunk a lávatócsákra, mert ha rálépünk bizony mi is lángra kaphatunk.

Road To Hades: Úton a lávafolyamokon át, meg kell találnunk a kapcsolót, ami a kinyitja a Golemet bezáró ajtót. Miután ez megvan és kinyírtuk a szörnyet, vissza kell mennünk még egyszer ahhoz a kapcsolóhoz és újra kinyitni azt az ajtót, de most már maximális sebességgel kell odarohannunk, hogy átérjünk mielőtt bezárul.



The Traps of Charon: Itt két kapcsolót kell aktiválnunk ahhoz, hogy a lávafal megszűnjön és átmehessünk rajta. A falon túl menjünk balra, a hídhoz. A bumerángot eldobva aktiváljuk a hidat mozgató kapcsolót, így átjuthatunk a hídon is. Külön figyelmet érdemelnek az ott kószáló zombik, akiknek még a végtagjait is le lehet nyisszantani.

Hades' Castle: Jelezzünk a révésznek, azzal hogy megdobjuk a harangot. Így ő rögtön értünk siet ladikjával és átvisz a láván. Itt menjünk balra és intézzük el a melákokat. Hamarosan egy gombhoz érünk, melyre ráállva megvilágosodik a helyes útvonal. Vigyázzunk, ne lépjünk a sötét sziklákra, mert megrázó élményben lesz részünk. Máris a lelkek temetőjébe jutunk. Mielőtt velünk is végeznének a szellemek, lőjük ki a fáklyákból a lángokat. Ezután bemehetünk a kastélyba. Hades kiteleportál minket ebből az iszonyatos pokolból.

The Village of T'ir Na: Az élők világba jutva, ismét útra kelünk megkeresni barátnőnket, de út közben egy fickó segítséget kér tőlünk, mert bevették a faluját. Xena természetesen nem tud nemet mondani egy ilyen bájos kérésnek és azonnal oda siet. A faluban irtsuk ki a ránk támadó ninja harcosokat és keressük meg a hidat nyitó kapcsolót (a házak mögött van). Miután meghúztuk a híd mégis leszakad, de most már a maradványokról át tudjuk ugrani a szakadékot.

Rescue the Seer, Fei: Ezen a pályán meg kell védenünk a falu vezetőjét (Seer) mert csak ő tudja a kiutat. Miután megtaláltunk a városközpontban, kövessük és védjük meg rá támadó harcosoktól.



The Lyre of Orpheus: A kapun túljutva egy újabb erődítményhez érünk, ahol egy druida vár minket. Intézzük el gyorsan, igaz mindenképpen elmenekül. Menjünk fel a lépcsőn balra és üssük meg a kristályt, ami kinyitja a kőfalat. Menjünk vissza a lépcsőhöz, de ezúttal jobbra menjünk, egyenesen a druidához. A gonosz egy emelvényen áll, aminek az alján jelek vannak. Forgassuk a jeleket úgy, hogy megegyezzenek a falon szemben lévő ábrákkal. Így a druidát a halálba küldhetjük. A király ad nekünk egy varázshárfát és elrepít a fellegekbe.

The Three Sisters: A fellegvárhoz kerülünk, ahol a köveken ugrálva eljutunk az első medúzához a három közül. Miután kinyírtuk, megnyílik a kapu, és így kell elintéznünk a másik két testvért is. Ha már az utolsóval is végeztünk, lépjünk be a teleportba.

The Challenge: Itt meg kell küzdenünk 5 küklopsszal. Mindegyik halála után egy újabb síp nyílik ki a teleport kapu előtt. Miután mindegyik megvan vegyük fel a kulcsot is a kapuhoz. Most használjuk a királytól kapott hárfánkat. Ez egy dallamot fog eljátszani, amit nekünk is utánoznunk kell a sípokat megütve. Vigyázzunk, mert ha rosszat ütünk, repülő csontvázak serege támad meg minket. Ha jól emlékszem a hegyes sorrend a következő: jobbról-balra, 2, 4, 1, 3, 5. A kapu a sípok felett nyílik meg, ugorjunk bele.

The Temple of the Pinnacles: Kalabrax főhadiszállásába kerülünk, itt tartja fogva a gonosz, szegény Gaby-t. Ha kinyírtuk a mágust, megjelenik egy óriási szörnyeteg, akit úgy kell kinyírni, hogy az oszlopokhoz csaljuk és hagyjuk, hogy nekifusson és ledöntse azokat. Végül magára dönti az egész mennyezetet és meghal. Arra még érdemes vigyáznunk, hogy ha közel kerülünk hozzá, akkor megesz. Mielőtt összedőlne az épület, fussunk Gabrielle-hez és így mindketten életben maradunk, mert csak a szörnyre esik rá a plafon.

Hát itt a vége. A pályák sokaságának ellenére, ez nem egy hosszú játék és főleg nem nehéz. Még úgy sem, hogy csak a pályák legeléjén menthetünk. Igaz, hogy a vége felé már nagyon bekeményítenek a szörnyek, de addigra már lesz pajzsunk, tűz, jég, villám, meg még egy rakás varázslatunk is. A jelentős negatívumok ellenére, elég szórakoztató és változatos volt a játék, én nagyon jól elszórakoztam vele. A stílus minden rajongójának ajánlom, bár igaz, csak egy hétvégés kaland lesz.

Endrédy Tibor

XENA WARRIOR PRINCESS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÉRDEKES, VÁLTOZATOS PÁLYÁK, NAGYON GYORS
× BÉNA IRÁNYÍTÁS, TÚL RÖVID

80%





NASCAR 2000

MÉG SZÁZ KÖR ÉS VÉGE...

A rajongók legnagyobb örömére és mindenki más tökéletes közönye mellett ismét NASCAR autókba ülhetünk az EA Sports jóvoltából. 33 valóságos versenygép közül választhatunk, még intelligensebb pilótákkal vehetjük fel a versenyt, 18 eredeti és 5 közúti pályán róhatjuk a köröket: így lehet röviden kommentálni a meglepőnek éppen nem mondható hírt.

A korábbi évekhez hasonlóan a NASCAR 2000 is a szokásos video-introval indít. Eredeti közvetítésekből összeállított klip mutatja be, mire és kikre számíthatunk a játék folyamán, majd a látványos bejátszás megtekintése után egy egyszerű, ámde áttekinthető menü fogad minket. A játékmódok választéka tartalmaz gyors versenyt (Quick Race), amivel azonnal a lovak közé csaphatunk, különálló futamot (Single Race), mellyel egyetlen futamot rendezhetünk egy tetszőleges pályán, és bajnoki szezont (Championship Season), ami az eredeti pályákból, plusz (ha úgy kívánjuk) néhány kitalált helyszínből áll. A gép 15 versenyzőt válogat össze a számunkra: ennyi tehát a legyőzendő ellenfelek száma.

Az "éles" erőpróba (RACE) előtt – hacsak nem a gyors versenyt választottuk – lehetőség van gyakorló körökre (Practice), melyek kielemzésével az autónk paraméterein is változtathatunk (Car Setup). Nem túl bonyolult módon (ne számítson tehát senki se afféle Gran Turismos tuningolásra) állíthatunk a leszorító erőn, a kormányzás típusán, a gumik keménységén, és végül a sebességfokozatok áttételein. Egy tízes skála tartozik ezek mindegyikéhez, s a közérthetőség kedvéért nyomban ki is jelzi a gép, hogy a módosításaink milyen hatással vannak az autó csúcssebességére, gyorsulására és úttartására. Az optimális konfiguráció elérése után irány a kvalifikáció (Qualify), ahol aztán eldől a pole pozíció sorsa. Nem árt összpontosítani, mert csupán egyetlen kör adatik meg a bizonyításra! A NASCAR 99-hez képest újdonság a Happy Hour menet, ami hasonló a gyakorláshoz, csak éppen itt ellenfelek is furikáznak a pályán. Nyilván azért találták ki ezt a lehetőséget, hogy a szélárnyéktechnikát is elsajátíthassuk.

Mert – ha netán valaki még csak most ismerkedik a NASCAR-ral – elmondanám: az előttünk haladók szélárnyéka stratégiai fontosságú. Ezt már csak az is bizonyítja, hogy az ún. NASCAR opciókon belül a fizikai és AI beállításoknál a szélárnyék mértékét is a tudásunkhoz mérten állíthatjuk. A kisebb légellenállás miatt alapvető technikai fogás, hogy lehetőleg mindig szélárnyékba húzódjunk. A játékban egy külön műszer van rendszeresítve segítségképpen: a sebesség- és a fordulatszámmérő mellett tehát helyet kapott egy szélárnyékmérő is. A menetek – ha realisztikus beállításokkal játszunk – akár több száz körön keresztül tarthatnak, ezért természetesen a kerékcsere lehetősége is adott. A bokszutcába húzódva utasításokat is adhatunk a szerelőknek, hogy a jobb és baloldali gumik cseréjén túl töltsenek-e után üzemanyagot, vagy javítsák-e a sérüléseket – az autók ugyanis roncsolódnak, sőt ha olyan beállítással játszunk, akár le is robbanhatnak.

Nyilván sokaknak feltűnt, hogy az ismertető ez idáig elég tárgyilagosra sikerült, ami pedig felesleges szócséplésnek tűnhet – lévén, hogy a NASCAR sorozat régi ismerőinek az eddig leírtakkal nem sok újat mondtam. Nos, akkor jöjjenek a kritikai észrevételek!

Sajnos a NASCAR sorozatra régóta jellemző tendencia, hogy ugyanazt akarják újra és újra eladni, és úgy tűnik, ezzel hagyománnyal most, az ezredfordulón sem kívántak szakítani. A játék grafikai motorja – főleg, ha olyan nevekhez viszonyítjuk, mint a Gran Turismo – szánalmas teljesítményt nyújt. A hagyományos NASCAR pályák ugyebár oválisak, azaz a programnak jobbára csupán egy stadiont kéne kirajzolnia (nem kell számolnia a horizont távoli pontjain felbukkanó tárgyakkal), de az engine még ezzel sem tud megbirkózni. A lelátók a szemünk előtt állnak össze – ráadásul a terep egyáltalán nem valami grandiózus. Semminek sincs árnyéka, úgyhogy a helyszínek rendkívül sivárnak tűnnek. Igaz, amúgy sincs sok dolog aminek árnyékot kéne vetnie. A szabados nyomvonalú fantáziapályákat még csak-csak jellemzi valami egyedi hangulat (például a dakotai pályán sziklák között kanyarog az út), de az eredeti stadionok között alig lehet különbséget érezni. A kocsik kinézetében sincs számottevő javulás a korábbi kiadásokhoz képest. Szó se róla, minden versenyzőhöz az eredeti matricák tartoznak, ám továbbra sincs mondjuk egy megcsillanó effektus a fényezésen, a kocsi belső kiképzése pedig továbbra is csak 2D-s – igazán tanulhattak volna már a Touring Cartól. Szóval mind a terep, mind az autók középszerű színvonalat képviselnek. S mindez miért? Csupán azért, hogy a megfelelő képfrissítést tartani tudják magas felbontásban. Szerintem vagy teljesen át kellett volna kódolni a programot, vagy el kellett volna felejteni ezt a felbontást – még szerencse, hogy jövőre kijön a PlayStation 2, mert különben még 2001-ben is ugyanezzel az engine-nel NASCAR-ozhatnánk.

Amint a bevezető mondattal is igyekeztem rávilágítani, akik csak egy jó autóversenyre vágynak, a NASCAR 2000-től nem lesznek túl boldogok. Nincsenek változatos helyszínek, s amik vannak is, azokon jobbára csak sima ovális pályák helyezkednek el. Ez a játék azonban kifejezetten a NASCAR rajongóinak készült. Ők nyilván észreveszik azokat a finomításokat, melyek felett a "mezei" játékosok elsiklanak. Mert azért van némi fejlődés: ez tény. Az új pályákon és versenyzőkön, na meg a már említett Happy Hour megoldáson túl jópofa például, hogy a menetek végi visszajátszásnál a legszebb pillanatokat összeollózza a gép – mintha csak egy TV-s összeállítást néznénk. A legfontosabb változásokat pedig a játékmódok között kell keresni! Mindjárt ott van a Race Against the King. Ezzel a NASCAR versenyek egy legendás alakját csempészték be a játékba: Richard Pettyvel – más néven "A Királlyal" – állhatunk ki párbajozni. A bajnokságon belül pedig egy még lényegesebb újítás bújik meg: ezúttal már itt is van kétjátékos mód! Saját versenyzőt sem lehetett kreálni a korábbi verziókban. Igaz, ez most sem egy kimagasló lehetőség: arról van ugyanis szó, hogy hat kitalált kocsi közül választhatunk, melyekbe a játékosok saját elnevezésű sofőröket ültethetnek.

A NASCAR-megszállottaknak tehát azért ajánlható az anyag. A kocsik úttartása és dinamikája élethű, ugyanakkor könnyű irányítani őket. Vannak nagy karambolok, borulások, de ha figyelmesen vezetünk, könnyen elkerülhetjük ezeket – s az egészet ezúttal is két hivatásos kommentátor közvetíti. Úgy is fogalmazhatunk: a NASCAR 2000 az EA Sports féle sorozat legjobbika, de távolról sem a legjobb autóverseny.

V.Z.







NASCAR 2000

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ JÓL SZIMULÁLTÁK A NASCAR AUTÓK DINAMIKÁJÁT, ÉS MÉG JÁTSZHATÓ IS!
× GYÖKÉR GRAFIKA, SIVÁR PÁLYÁK

79%

A sima autóversenyek lassacskán kimennek a divatból! Hol vannak már azok az idők, amikor még a győzelem volt a legfontosabb tényező egy versenyben? Amikor pár évvel ezelőtt megjelent a Carmageddon, egy egészen új világ kezdett kibontakozni a négykerekű járművek körül. Nem kell problémázni a kocsi fényezésével, csak nyomni és ütközni. Nem meglepő, hogy a Destrucion Derby a mai napig nagyon keresett játék, annak ellenére, hogy jó pár újévi bulit megéltünk már az első megjelenés óta. Hát most itt van az újabb "törd amíg bírod"-játék a Demolition Racer. Ráadásul még sikerült valami olyan agydaráló zenét is alkotni hozzá, hogy amikor meghallja az ember, tág pupillákkal, izzadva, minden "külső" ingerfelvétel nélkül képes megnyomni a gázt, egészen addig, míg járműve szó szerint darabjaira robban.

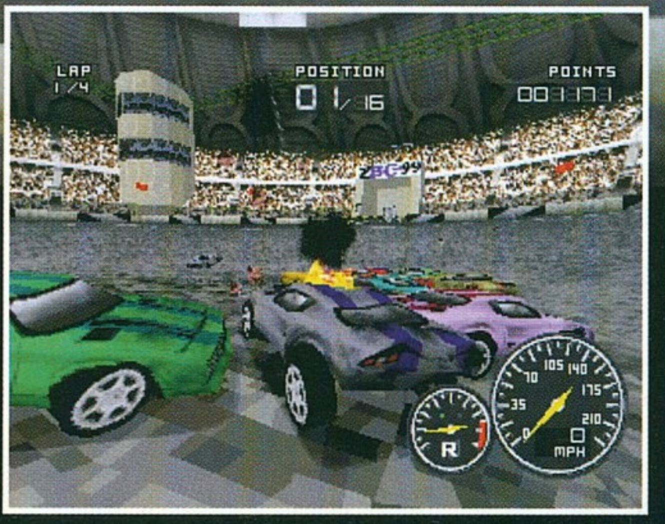
A Demolition Racer mindenben követi a Dderby-álltal kitaposott utat, némileg feljavítva és megkavarva a tartalmi részét a játéknak. A jópofa intró után a teljesen szokványos menüsorban találjuk magunkat, ami annyira semmilyen, hogy a zene dicséretén kívül, nincs is mit írni róla. A legalapvetőbb dolgok: a képernyőfelosztáson kívül semmi sem lényeges, az alapbeállítások jók lesznek.



Térjünk azonban rá magára a játékra. A lényeg, minél többet pusztítani, ám ha valaki azt gondolja, hogy ezzel már meg is lehet nyerni minden versenyt, az bizony téved. Ráadásul nem csak egy fajta küzdelem van, hanem öt. Természetesen az első alkalommal még csak a Demolition-versenyt választhatjuk, és itt felmutatott eredményeink alapján adagolja lassacskán a gép a többi autót és játékot.

A Demolition az alapverseny, melyben három kört kell megtennünk úgy, hogy minél jobb helyezést érjünk el, miközben a lehető legtöbbet kell a kocsinkat kontaktusba hozni más járművekkel. Minden ütközés egy bizonyos pontot ér. Természetesen minél erősebb az "érintkezés", annál több pontot szerzünk. Ezeket is több módon lehet csoportosítani: vannak amolyan "hátsó"-lökések, melyek nem sokat érnek (kb. 5 pontot), ennél sokkal jobb a teljes sebességénél történő becsapódás(lehetőleg vetélytársunk oldalába), ez már 25 pontot is érhet, ám minden pontszerzés királya, mégis a levegőben felülről érkező becsapódás. Ezt akkor tudjuk megejteni, ha egy ugrató végén elszállunk a kocsival és valahogy sikerül elérnünk, hogy "leszálláskor" egy ellenfél kocsijára essünk rá. Azonnal 500 pont. Ez a legtöbbet érő mutatvány, sőt, meg merem kockáztatni, hogyha valakinek sikerül egyet kivitelezni, már nem kell nagyon aggódnia a végső eredmény miatt. Persze ez a bizonyos végső eredmény még függ egy másik fontos összetevőtől, a helyezéstől. A játék ugyanis a helyezésünket szorozza össze a gyűjtött ponttal, így megállapítva végső helyünket a ranglétrán. Ebből kifolyólag nem kell elsőnek lennünk, ahhoz, hogy összetettben mégis mi emelhessük magasra a képzeletbeli trófeát. Ennyi lenne az alapjáték lényege. A kezdetekben három autó közül választhatunk és az első három pályát próbálhatjuk ki. Ha itt minden versenyben legalább az ötödik helyen sikerül végeznünk, máris megnyílik egy új autó és egy új pálya, e-mellett még választhatóvá válik egy új versenytípus is. Ez a







Chase-mód. Itt tényleg csak a győzelem számít, nyomni a gázt orrvérzésig. Van még a Last Man Standing, ami 100%-osan a Ddeby-ben megismert arénás törő-party. Körben a járgányok és mindenki mindenkivel, ahol csak lehet...izgi, mi?

Ha az autókat vizsgálgatjuk láthatjuk, hogy itt is a jól megszokott rendszer szerint osztályozzák a kicsikéket, ám e mellett még át is formálhatjuk a gépjárművet saját ízlésünk szerint. Tehetünk rá saját jelet, saját színvilágunkra festhetjük át...stb. Ha itt is eljátszadoztunk, ejtsünk szót magáról a versenyről.

Mindig az utolsó helyről indulunk, nincs időmérő edzés. Nagyon ötletesnek tartom, hogy a jármű a töréseknek megfelelően kezd amortizálódni, ami még nem lenne meglepő, ám itt fel lehet fedezni egy pár olyan újítást, amit még nem találtam meg eddig sehol. Például minél jobban törik a járgány, a kerekek annál jobban elkezdenek kacsázni. Ha viszont nekimegyünk valakinek és kinyílik a motorháztető, akkor bizony lelassul a kocsi, mivel megnő a légellenállása. Ilyenkor érdemes még egyszer "meglátogatni" a falat, ezzel elősegítve a motorháztető orbitális pályára állítását.

Természetesen vannak itt is power-up-ok, melyekkel némileg helyrepofozhatjátok a kocsit, ám nem érdemes ezekre hosszú távon számítani, mert általában nehéz, könnyen eltéveszthető helyeken vannak. Kifejezetten idegesítő például a parkoló-pályán, amikor egy ugrató "völgyében" van a két legfontosabb segítség. Ezek egyébként külsőre, amolyan doboz formában jelentkeznek, elég nehéz eltéveszteni őket. A pályák is olykor-olykor szemétkednek velünk, bevehetetlen kanyarokkal és láthatatlan akadályokkal, ám ez hozzá tartozik a játék alapelvéhez, miszerint akkor jó a kocsi, ha össze van törve. Apropó törés!

Tudom, hogy ez nem nagy dolog, de szerintem a remekül meg lett hangszerelve a kocsi felrobbanása, pontosabban: amikor először felrobbantam, mivel a PSX hangja nálam egy Hi-Fi tornyon megy keresztül, majdnem kiejtettem a kezemből az irányítót. Ez mán' pirotechnika a javából!!!

Grafikailag szép a játék, beleértve az ismétléseket is, ahol a jól megismert és megszokott "közvetítéses" kameraállásokból gyönyörködhetünk saját pusztításainkban.

Az ellenfelek is használhatóak, nem vettem észre, hogy drótón húznák őket, ám néha keményen oda fogják tenni a lábacskáikat a gázpedálra, különösen akkor, ha mögöttünk vannak.

Mindent összegezve jó kis játék ez a Demolition Racer! Mindenki megtalálja a magának való adrenalin-fröccsöt. Aki a sebességet szereti, az nyomhatja a Chase-módban, aki meg törni-zúzni akar, annak ott a Demolition, vagy a Last Man-mód. Ráadásul még van két plusz versenytípus is, ami még



jobb és még összetettebb, de erről nem írok semmit. Játsszátok végig az első bajnokságokat és akkor mindenki kedvére törhet zúzhat kötetlenül, amennyit csak akar.

Adam

DEMOLITION RACER

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

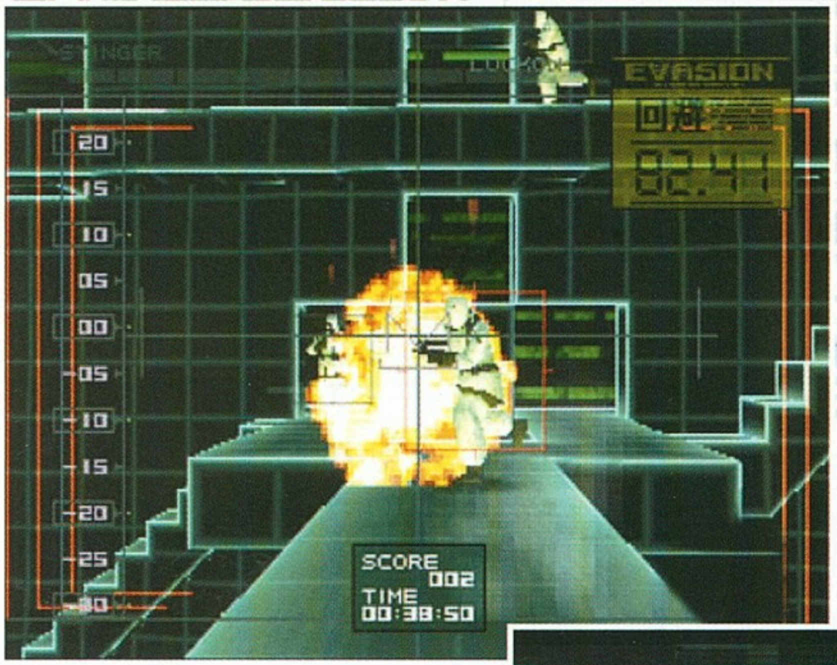
✓ ADRENALIN-NÖVELŐ
× LEHETNE TÖBB PÁLYA IS

82%



MEGINT METAL GEAR

Ez most olyan mesélős teszt lesz. Mert nagyon, nagyon ideges vagyok. Vagy inkább csak csalódott. Azért, mert egyre inkább biztos vagyok benne, hogy itt egy újabb bőr lehúzásáról van szó. Mármint a Metal Gear Solid-ról. De lehet, hogy csak öregszem, és rigolyás vagyok. Westend-beli boltunk vezetője, Tom most majd biztos köpködni fog rám – mert ő nagy MGS rajongó – de én akkor sem nyilatkozom feltétlen elragadtatással arról, ami itt történik.



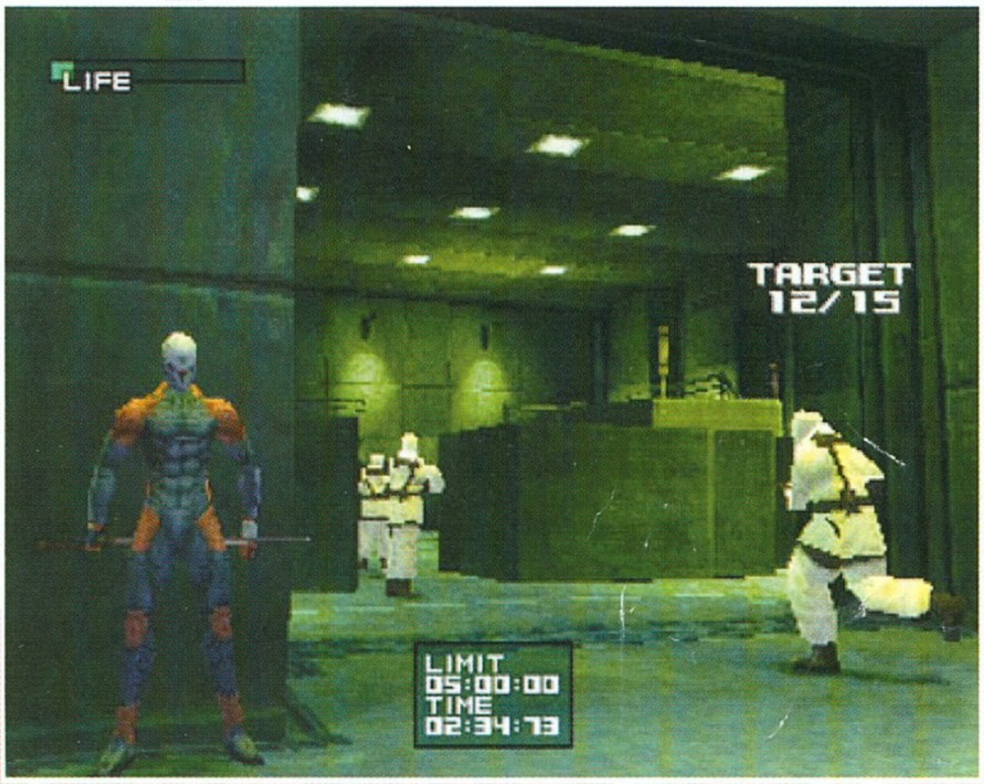


Megjelent ugyanis a Metal Gear Solid Special Missions című kiegészítő küldetéslemez. (Amerikában és Japánban MGS VR Missions a címe a gyengébbek kedvéért.) Rögtön kezdés után kiderül, az egész buli csak arra megy ki, hogy újfent belenyúljanak a pénztárcánkba, ugyanis a játék kéri az eredeti CD-t. Egy másodpercre, csak épp, hogy beleolvas. (Még jó, hogy ezt egy a Neten található patch-el ki lehet iktatni...) Ezután az ismerős főmenübe kerülünk, csak most a Ninja tekint ránk a háttérből.

Szerintem ne kezdjük le rögtön játszani, mert egy idő után a program elkezd demózni. Szépen bemutatja, hogy milyen újdonságokkal fogunk találkozni a játék során. Király zene, jó vágás, de hamar rájössz, hogy ezt az egészet mintha már láttad volna valahol. Egyedül az a pár kocka érdekes, amelyiken a Ninja látható akció közben. "Lehet a Ninjával lenni?" – kérdezed most gondolom, joggal. Lehet! De ne örülj, most jön a feketeleves.

A MGSSM-ben ugyanis majdnem 300 olyan gyakorló küldetést kell megcsinálnod, amilyenből az eredeti játékban is volt egy csomó, és már az is sok volt. Ha mindezeken átvergődtél, azaz 100-%-ra nyomtad a bulit, akkor végre kezelésbe veheted a Ninját. De addig még hosszú az út...

A MGSSM irányítása, grafikája, hanghatása – szóval minden – ugyanolyan és ugyanaz, mint az eredeti játékban. Nem kell hát sokat ismerkedned vele, ha már játszottad Solid Snake kalandjait. Ezért erre nem is térnék ki. Úgy ütős, ahogy van. Hideo Kojima mester ért a játékkészítéshez, az tuti.



A VR TRAINING opció választása után ha már van mentett állásod, az automata töltés következik. (Ha nincs, nem következik.) Ezután láthatod a játékmódokat, melyek közül csak az első kettő választható. A másik kettő csak akkor, ha már az előzőek egy RÉSZÉT megoldottad. Nem rohanunk fejjel a falnak, csak szépen sorjában...Az előbb azért írtam, hogy csak egy részét, mert nekem miután megcsináltam az első két küldetéscsoportból egy-egy részt, már megnyílt a másik két lehetőség is. Legalább ennyi könnyítés van a PAL verzióban, hogy nem kell mindent végigszenvedni ahhoz, hogy az érdekesebb feladatokkal is megismerkedjen az ember.

SNEAKING MODE

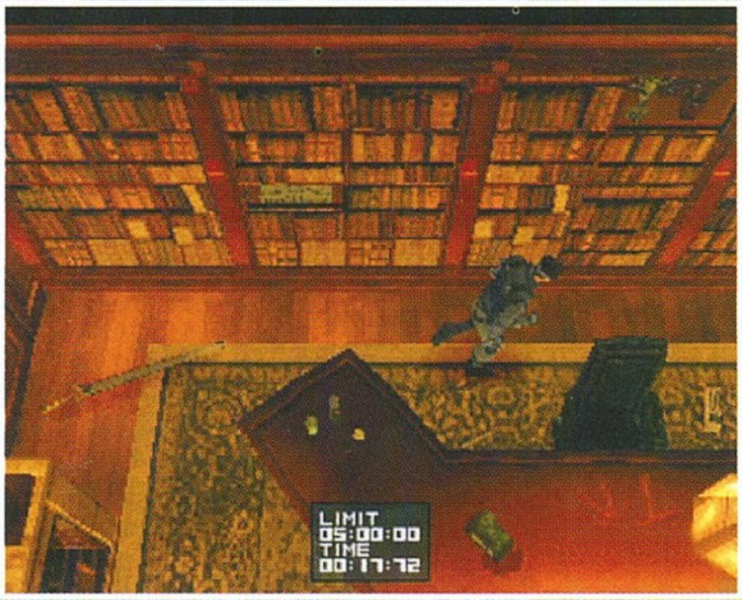
Ebben a "osonó" módban először fegyver nélkül – NO WEAPON-PRACTICE – kell egy csomó küldetést megoldani. Mindig el kell jutnod a kijelölt célpontig, anélkül, hogy észrevennének. Közben olyan egyszerű akadályokkal találkozol, mint az őrök és a biztonsági kamerák. Összesen 15 misszió vár rád. Ne lepődj meg, néhánynál tárgyakat is kell használnod, például a cigit a lézerekhez, vagy a kartondobozt, hogy elrejtőzhess a kamerák elől.

Ezután jönnek az izgalmasabb dolgok. Küldetések fegyverrel – SOCOM-PRACTICE. Itt sem szabad,

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID







hogy észrevegyenek, és erre a hangtompítos Socom az egyetlen alkalmas fegyver.

A fent említett missziók érdekesek ugyan, de annak, aki végignyomta az eredeti MGS-ot, annak hamar unalmassá válik. Tulajdonképpen azért, mert ezekkel a dolgokkal már mind találkoztál.

Ha ez kész, le kell küzdened 15 TIME ATTACK küldetést. Ugyanaz mint az előbb, csak időre. Minden egyes küldetést újra lenyomni, csak most nincs idő a tökölésre.

WEAPON MODE

Ebben a részben már nem az osonás a cél. Kedvedre hangoskodhatsz! El kell jutnod a kijáratig úgy, hogy a választott fegyverrel megsemmisítesz adott számú célpontot, melyek mozgó vagy álló kristályok lesznek. A kijárat csak az utolsó célpont leszedése után jelenik meg. Még jó, hogy nem kell a fegyverek között sorban haladnod, bármelyiket választhatod bármilyen sorrendben.

Ebben a részben is van TIME ATTACK mód, természetesen.

Szerintem ez a küldetéscsoport már izgalmasabb, és csak 5 küldetésed van fegyverenként.

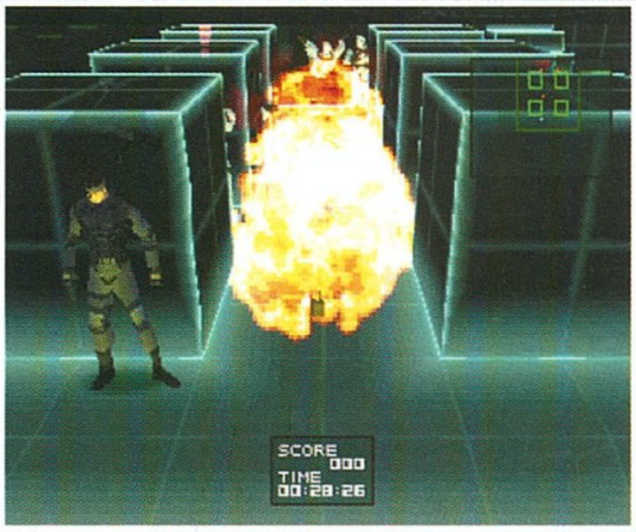
ADVANCED MODE

Végre valami izgalom! Először fegyvert kell választanod, majd kezdődik az igazi küzdelem, élő célpontok, azaz katonák ellen. Itt kezd melegedni a játék, mert a katonák úgy küzdenek, mint az oroszlán. Legalább rá vagy kötelezve, hogy minden egyes fegyvert megtanulj használni – nem hiszem, hogy az eredeti játékban túl sok gránátot dobáltál, például!

SPECIAL MODE

Azt hiszem, hogy ez a rész a legizgalmasabb az összes közül, és elég jó húzás, hogy elég hamar megnyílik és rendelkezésre áll. Az első választható rész az 1 MIN. BATTLE, ahol mindig egy percig kell küzdenünk, először kristályok (TARGET) ellen. Ezen belül először fegyver nélkül vagy Socommal, majd ezután jön a többi fegyver. Itt szerencsére nincs TIME ATTACK mód, ehelyett kipróbálhatjuk, hogy milyenek vagyunk valódi katonák ellen, a VS. ENEMY részben. Minden fegyver választható, de csak sorjában.

A második kihívás a VS. 12 BATTLE, ahol 12 ellenfél legyűrése a feladat, 8 különböző pályán.



Ezek után következik a hab a tortán, néhány igazán dögös opció – MYSTERY, PUZZLE, VARIETY, VR MISSION, NINJA, NG SELECTION! Az egyikben például néhány "bűntényt" kell kibogoznunk Agatha Christie bőrébe bújva. A nyomozás végre nem "virtuális" helyszíneken folyik, hanem "rendes" játékgrafikás terepen. Látványos és érdekes ez a rész, lehetett volna több is ebből a programban. A másikban egy óriási hó-ruhás katona ellen kell küzdeni, aki akkora, mint Godzilla fénykorában. Meg kell verekednünk egy UFO-val is, amely formáját tekintve az '50-es évek sci-fi filmjeiben volt látható. Végül pedig jön az a lehetőség, amelyre mindenki várt a MGS óta – lehet a Ninjával, akivel 3 küldetést kell megoldanod. Ez a rész szintén "rendes" játékgrafikával készült.

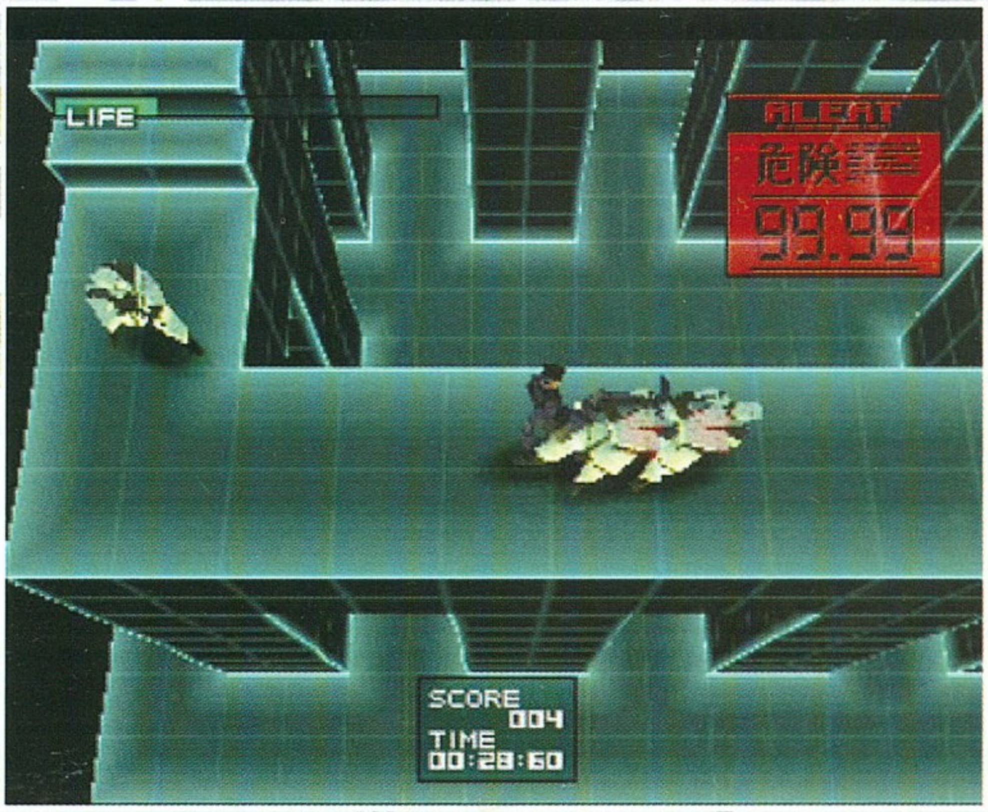
ÖSSZEGZÉS

A játék a jobb felső sarokban mutatja, hogy eddig hány százalékot teljesítettél. Ez a számláló igen lassan kúszik felfelé, úgyhogy lesz dolgod bőven! Szerintem sok unalmas küldetés van, és a TIME ATTACK feladatokat sem szerettem túlzottan. Szerintem ez az egész SPECIAL MISSIONS akkor lett volna az igazi, ha a MGS-ot három CD-n adják ki. Vagy emellé a CD mellé adtak volna egy olyan lemezt is, amin van egy rendes játék is, csak mondjuk egy új történettel.

A játék grafikája megint csak tökéletes. Rendkívül látványos, mint az eredeti MGS-ban. A zene bomba, a hangok mind-mind 100%-osak.

Ha egyszer komplett végignyomod a játékot, ÁLLÍTÓLAG választhatóvá válik a SAJÁT SZEMSZÖGES opció. Mivel még nem jutottam végig, ezt nem tudom igazolni. Annyit tudok, hogy a Háromszög kétszeri megnyomásával aktivizálható ez a "Quake" nézet. További érdekességek nyílnak meg az EXTRA pont alatt is a játék során, és átvezető filmeket, pontosabban klipeket is mutat a program.

Martin



METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYITÓ (DUAL SHOCK)

✓ NÉHÁNY KÜLDETÉS TÖK IZGALMAS
× SAJNOS EBBŐL VAN A KEVESEBB

90%

Találós kérdés: "Mi az? Nincs se karja, se lába, mégis két keze és két lábfeje van". Természetesen Rayman-ről, az UBI SOFT első számú platformhőséről van szó. Három évvel ezelőtt RAYMAN megalkotásával az UBI SOFT a kor követelményeit messze túlszárnyaló 2D ügyességi platformjátékot készített. Az azóta eltelt pár év alatt voltak különböző próbálkozások RAYMAN megkonzolosítására, de a nagy klasszikust egyik sem tudta felülmúlni. Épp ezért esett a második rész fejlesztésekor elsődlegesen az UBI SOFT választása a NINTENDO 64-re (bízva a gép bikaerős hardverében), így joggal reménykedhetünk, hogy az új rész legalább olyan minőségű és sikeres lesz, mint az előző. Az eredményt elnézve pedig kijelenthetjük, ha nem is rengett akkorát a föld (manapság ugyanis szinte lehetetlen valami igazán újat alkotni bármilyen stílusban), mégis egy tökéletes 3D konverzió született, melyben sikerült megőrizni a Raymanes világ jellegzetességeit. Kevés cég veszi komolyan a 64-est (az anyacégen kívül talán csak a RARE), de most az UBI SOFT vette a fáradságot, és jócskán kiaknázta a kis gépben rejlő lehetőségeket.

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

RAYMAN NAGY SZÖKÉSE



MESE HABBAL

A játék előzménye – mondjuk úgy – kissé hasonlít az előző sztorihoz. RAYMAN békés világát az űrből érkező robotkalózok rohanják le. RAYMAN és barátja GLOBOX tehát a tettek mezejére siet, hogy visszaverjék a támadást. Hősünket harc közben értesíti telepatikus úton Ly a tündér, hogy a kalózoknak sikerült felsérteniük a Világ Szívét, és energia kezd szétoszlani belőle. Ekkor bekövetkezik, amire senki sem számított: egy hatalmas robot elszívja Rayman varázserejét, és foglyul ejtik. Globoxnak azonban sikerül elmenekülnie Lyhoz. Később őt is elfogják, és a két jóbarátot közös cellába zárják. Hősünk már feladta a szökés reményét, de kiderül, hogy Globoxnak (aki egyébként lehetne a termékenység istene is, mert összesen 650 csemetének az apja) sikerült egy ezüst Lumz-ot becsempésznie. Ettől Rayman új erőre kap, és mindketten megszöknek a csatornán keresztül. Sajnos a szökés túl jól sikerül, és leesnek a lebegő kalózhajóról. Innentől kapcsolódhatunk be a játékba, hogy átvergődve a különböző világokon visszajussunk a hajóra és megküzdjünk a kalózkapitánnyal, Razorbreaddel, kinek célja a világok lakóinak szolgasorba hajtása.

MENTÉS

A kártyában nincs elemes memória, ezért csak memóriakártyára tudsz menteni – viszont fontos, hogy még a gép bekapcsolása előtt behelyezd. Amúgy a játék használja az új memóriabővítőt is, berakásakor automatikusan átállítódik az options-ben a felbontás magasra, az élesség pedig maximumra. Az options-ben ezeken kívül csak a zenéket, a hangokat és a képernyő elhelyezkedését állíthatod be.

Az elején azt mondtam, hogy a Rayman egy 3D-s platformjáték, mégis sok mindent megőrzött 2D-s mivoltából. Ezalatt azt értem, hogy a pályák nem hatalmas 3D-s terepek, ahol kedvedre szaladgálhatsz, amerre akarsz, hanem mindig van egy adott útvonal, amin haladnunk kell (mint mondjuk a Crash-ben), és ez az út kanyarodik-csavarodik a térben. A szintek általában lineárisak, még ha néhol vannak is elágazások, a lényeg nem a terep bejárásán van. Sokkal inkább az ügyességi részeken, a csapdák kerülgetésén, a jól kiszámított ugrásokon. A sima pályákon belül is vannak eltérő részek, van, ahol csúszkálni kell (főleg a főellenségek előtt), máshol pedig egy rakétát kell meglovagolni. Kalandjaink során az ellenségeken kívül sokszor találkozunk majd ismerősökkel, segítőinkkel. Ők nem csak tanácsokkal látnak el minket, hanem a történet alakulása közben aktívan részt vesznek a dolgok (mint pl. Ly, aki az utolsó összecsapás előtt elkap minket zuhanás közben) alakulásában. Barátainkat két csoportra oszthatjuk: vannak, akik mágiát használnak, és vannak az adott világ lakói (Globox , Sssssam a kígyó, Carmen a cethal, Clark), akik a környezethez való alkalmazkodásuk miatt tudnak nekünk segíteni.





Ly: Egy tündér, s mint ilyen nagy varázserővel rendelkezik, képes ezüst Lumzokat előállítani, és ezáltal Raymant új és hasznos tulajdonságokkal felruházni. Sajnos a kalózok őt is elfogták, de aggodalomra semmi ok, alkalmunk lesz kiszabadítani.

Polokus: A világ szelleme, a minden teremtője, réges-rég elhagyta már ezt a földet. De él egy legenda, miszerint a négy varázsmaszk megszerzésével és egyesítésével sikerülhet, hogy újra visszatérjen közénk.

A Teensie-k: Egy ősi faj képviselői, ők alkották meg a Hall of Doors-t is, ami egy mágikus átjáró a világok között. A drágáim annyira öregek, hogy már azt is elfelejtették, ki is volt közülük a király, így most mindegyikük azt állítja magáról, hogy ő az. Ha már itt tartunk: az első pálya teljesítése után ők fogják megnyitni nekünk a Hall of Doors bejáratát, ez a köztes tér pályaválasztási helyszínként funkcionál majd. Kb. tizenhat pályán és számtalan titkos vagy bonusz szinten kell átverekednünk magunkat, hogy eljussunk a főgonoszhoz. Hasonlóan a Rayman1-hez itt is lehet, sőt kell is a pályák között oda-vissza járkálni, mert bizonyos helyekre majd csak azután tudunk bejutni, hogy egy későbbi pályán megszereztünk valamit. Például kezdetben az őr nem enged be minket a Rossz Álmok Barlangjába, pár világgal arrébb viszont találkozunk Clark-kal, akinek pont a barlangban lévő cuccokra fáj a foga. Ezért, hogy el tudjuk neki hozni, megmondja nekünk a jelszót. Amúgy a Rossz Álmok Barlangjában van egy baromi látványos és izgalmas üldözéses rész! A dolog úgy lett megoldva, mintha a kamera a szörny nyitott szájában lenne elhelyezve, így mindig látjuk, milyen közel is vagyunk a végzetünkhöz. Ha hibázunk, irgalmat nem ismerve csattan össze a két álkapocs.





Szokás szerint itt is a bebörtönzött barátainkat kell kiszabadítanunk (a négy maszk megszerzésén kívül), egyébként segélykiáltásaikat már messziről hallani – így aztán nem nehéz összeszedni őket. Ha netalán elérhetetlen helyen van a ketrec, lőjünk rájuk, az automata célzás úgyis befogja. Ha jól figyeltem meg, tíz ketrec szétverése után növekszik a max. életerőnk egy kicsivel. Ha már úgyis folyton a Lumzokat emlegettem, emlékezzünk meg róluk is pár sorban. Ők a szétszóródó energia speciális részei, színüktől függően mindegyik másra használható.

Sárga: Belőlük minden pályán bizonyos számú van, összegyűjtésük után nyílnak meg általában a bonusz szintek.

Piros: Energiát töltenek vissza.

Kék: A víz alatt elhasznált levegőhöz pótolnak egy keveset.

Zöld: Check-pontokként szolgálnak, halálod esetén onnan folytathatod, ahol legutolsót felvetted.

Lila: Ha sikerül belelőnöd az általuk tartott körbe, energianyaláb jön köztetek létre, és Tarzan módjára átlendülhetsz a távolabbi platformokra.

Ezüst: A legkülönlegesebb Lumz. Ahányszor egyet megszerzel, Rayman-nek aktiválódik egy új tulajdonsága.



A pályákon találhatsz majd jó pár használható tárgyat is, mint pl. hordók (velük a zárt ajtókat robbanthatod be), varázsgömbök (ezeket megszerzésük után el kell juttatni a velük megegyező színű mini piramishoz, ezáltal nyílnak ki a templomok ajtajai). A későbbi pályákon találhatsz majd gyümölcsöt is, két dologra is jók (egyrészt róluk magasabbra lehet ugrani, másrészt a lávafolyamokon is rajtuk tudunk átkelni, haladási irányt és a sebességet a lövéssel korrigálhatjuk). Amúgy a gyümölcsök mindig újratermelődnek (tiszta Zelda). Aztán ott vannak a rakéták, amiken lovagolni lehet, és ritkán, de lehet szerezni mágikus öklöket is, ezek négyszeresére növelik a lövedékünk erejét, ha a B-t nyomva tartjuk. Igaz, ha azonban sérülünk vagy meghalunk, eggyel mindig csökken az erejük. A kapcsolókkal a hidakat/ajtókat hozhatjuk működésbe, csak beléjük kell lőni.

Na, azt hiszem mindenről volt már szó, csak a majd-szét-esek-olyan-laza-vagyok hősünkről nem. Alap, hogy az analóggal tudsz sétálni vagy futni, A-val ugrasz, B-vel lősz, a B-t nyomva tartva extra erőset pörkölhetsz oda. Ha ugrás után nyomsz még egy A-t, helikopter módjára ereszkedhetsz vagy repülhetsz. Rayman automatikusan megkapaszkodik a platformok szélén, illetve az olyan plafonon és falakon, ahol lehetőség van rá (indák, pókhálók). Tudsz úszkálni a víz alatt, és a víz felett is. Z-vel hirtelen megfordulhatsz, vagy az ellenségeket célozhatod be. A felső C-vel körbenézelődhetsz, másik hárommal pedig a kamerát forgathatod. L-lel jelenítheted meg a különböző információkat a képernyőn (miből mennyit szedtél össze stb.). A játék nem számol életeket a klasszikus értelemben, sérüléskor vagy elhalálozáskor az energiacsíkból vesz el egy bizonyos mennyiséget, ha pedig végleg elfogy, gond egy szál se – végtelenszer próbálhatod újra.





Sajnos rettentő kevés időt kaptam a tesztelésre, ezért a legtöbb pályán csak gyorsan végigszaladtam, úgyhogy valószínű, sok minden titkos dologról lemaradtam (azt sem tudom pl. mi történik, ha mind az ezer Lumzot összeszedem). Azt azért biztosan állíthatom, hogy a játék a maga nemében hibátlan. A pályák szemet gyönyörködtetőek,változatosak, és logikusan felépítettek, van belőlük elég, és ráadásul fokozatosan nehezednek. Mindegyik szinten más és más dolgok nehezítik meg a továbbjutást, rengeteg ötlettel álltak elő a készítők, mondjuk ezek egy része még a 2D-s változatból került át. Hál'isten az irányítással sem voltak gondok, mert azért elég gázos lett volna egy ilyen ügyességi játéknál, ha nem azt csinálja a figura, amit te éppen szeretnél. A zenék nagyon jópofák, ráadásul attól függően változnak, hogy épp mi történik a pályán. A hangok egyszerűen haláliak, tiszta beszarás, ahogy azon a halandzsa nyelven diskurálnak egymással. Itt még gyorsan megemlíteném Murfy-t, ő egy nagyon hasznos segítőtárs (nem hiába hívják amúgy Repülő Enciklopédiának), tőle tanulhatjuk meg menet közben az irányítást. Folyton felhívja a figyelmünket, ha valami új használható tárgy vagy ellenség tűnik fel, sokszor pedig csak tanácsokkal lát el. Na de milyen stílusban?! Először is rekedt hangon elsuttogja (mint egy keresztapa) a mondanivalóját, majd egy gyerekhangon odavetett bye-bye-jal búcsúzik tőlünk. Egyébként ez az egész játékra jellemző, mármint hogy tele van poénokkal, az összekötő jelenetekben szereplő figurák mindegyikének sajátos karaktere van. Ja, tényleg erről jut eszembe, jó hogy nem a Bagó Peti kapta ezt a játékot, mert ő minden kis hülyeségen szokott nevetni, ezért nagy a valószínűsége, hogy ezen a játékon halálra röhögte volna magát...

Két apró hibát fedeztem fel mindössze a játékban: az egyik, hogy nem lehet kilépni menüből a pályákról, a másik, hogy a csúszkálós részeket nagyon precízen kell betanulni, hogy teljesíteni lehessen őket (és ez mire sikerül fog, legalább harmincszor kezdtük már újra). Ettől eltekintve a játék tökéletes és felüdülés volt végre a sok silány PSX-es játék után, csak azt sajnálom, hogy 64-re kevés az ilyen jó játék!

Csipi M Lee

RAYMAN 2 : THE GREAT ESCAPE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
MEMÓRIABŐVÍTŐ (EXPANSION PAK)

✓ ÍGY KELL KINÉZNIE EGY JÁTÉKNAK 99-BEN
× MIRŐL BESZÉLSZ?

96%



CARMAGEDDON

CARAMBOLAGES N64 CARNAGES..

FŐLEG GYEREKEKNEK!

A videojátékok erőszakossága mostanában örökzöld téma a különböző médiákban, úgyhogy a Carmageddont szerintem – ha csak hírből is, de – már mindenki ismeri. Elég, ha csak annyit mondunk: ez az a játék, amiben a gyalogosok elütését pontokkal jutalmazza a gép.

Egy autóverseny, ahol a járművek ripityára törése a cél és a gázolás is dicső tettnek számít: ez bizony annyira beteges, hogy az már jó. Erőszakosság ide vagy oda: tény, hogy a Carmageddon átütő siker lett PC-n. De vajon hogyan ment át egy ilyen őrület a Nintendo igencsak szigorú erkölcsi szűrőjén? Hát ami azt illeti, elég nehezen. Hogy úgy mondjam: szalonképessé kellett tenni. Például valami épelméjű magyarázatot kellett adni az esztelen öldöklésre. Nagyjából valahogy az alábbiak szerint.





A VÖRÖS PÉNTEK

A közeli jövőben járunk. 2026 június 6.-át szomorú dátumként jegyzi a világtörténelem: a nap rendkívüli aktivitást mutatott, minek eredményeként a Föld atmoszférájában végzetes változások mentek végbe. A mérgezett levegőtől az emberi populáció nagy része megfertőződött, s mindenki, aki hosszabb ideig volt a szabadban, undorító zombivá változott. A szerencsésebbek menedéket találtak a sebtében felépített ún. Klíma Emuláló Központok valamelyikében, s onnan figyelhették, ahogy a kintrekedteket megtizedelte a mérgezett köd.

A kijelölt épületekben biztonságban érezhették magukat az emberek, viszont a bezártság olyanná tette az életet, mint a börtönökben. Ekkor egy kezdetben elszigetelt esemény keltett nagy érdeklődést: három fickó kimerészkedett egy elhagyatott indiecar pályára, és speciális járgányokkal versenyezni kezdtek. A versenyzés idővel egyre népszerűbb lett, olyannyira, hogy most már világszerte futamok kerülnek megrendezésre.

Na de mi a siker oka? Fontos momentum, hogy a versenyzők néha nekicsapódnak a lézengő zombiknak, és ez a szerencsétlen élőhalottak végét jelenti. Ez pedig megoldás a zombiproblémára, minek köszönhetően a hatóságok szemet hunynak az erőszak felett...

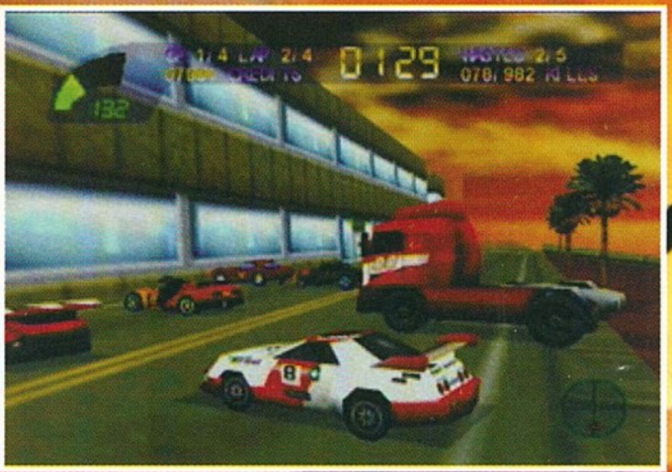
A versenyeket most már csak így emlegetik: Carmageddon! A vállalkozó sofőrök mesés összegeket kaszálnak, s a legsikeresebbekre gondtalan élet vár a külső kolóniákon, amit amúgy csak a leggazdagabbak tudnak megfizetni. Minthogy a versenyeket senki sem ügyeli fel és nincsenek írott szabályok, a Carmageddon futamok hihetetlenül erőszakossá váltak. A versenyzők életfilozófiája egyszerű: "Vezess a Túlélésért."



A HÁROM ALAPSZABÁLY

Tehát ha törik, ha szakad, győzni kell – ha törik is az autó, és ha szakad is néhány gyalogos. A Carmageddonban ennek megfelelően három fő szabály érvényesül. Egyrészt: te vagy a legjobb, ha sikerül valamennyi ellenfeled autóját totálkárosra törnöd! Másrészt: te vagy a legjobb, ha körzetben lófráló összes zombit szét tudod kenni a szélvédőn! Végül pedig: te vagy a legjobb, ha netán sikerül időre végigmenned a pályán, érintve az összes ellenőrzési pontot a megadott sorrendben! Nos, e három kitétel valamelyikének kell tehát megfelelnünk. Minthogy a legnagyobb ellenfelünk az idő (minden futamot megadott időn belül kell befejeznünk), az első megoldás a legkézenfekvőbb. Főként ha figyelembe vesszük, hogy az ellenfelek leamortizálásáért jutalommásodperceket kapunk – sőt, amikor totálkáros lesz egy autó, egész perceket! A zombik irtásáért ugyan szintén kapunk időt, de mivel zombiból mindenütt rengeteg van, és mindig akad egy-kettő alaposan elbújva, ez a küldetés nem sok sikerrel kecsegtet. Végül, hogy a harmadik lehetőségen is átfussunk: bár az ellenőrzési pontokon is kapunk időt, nem hiszem, hogy ezt választaná bárki is – becsületesen versenyezni felettébb unalmas_

A versenyek tehát – mint mondottam – pénzért zajlanak. A díjakon kívül pénzt kapunk minden értékelhető mozdulatunkért is. Ez utóbbiak közé tartozik a gyalogosok, illetve a többiek zaklatása, továbbá a különböző "kaszkadőrmutatványok" is. A pénzt menet közben rögtön át is utalják a számlánkra, s hozzáteszem: menet közben mindjárt el is költhetjük. Pénzbe kerül, ha mondjuk fejre állunk, és vissza kell állítani minket a pályára (L-gomb), és pénzbe kerül a javítás is (R-gomb) – merthogy ebben a játékban menet közben ki lehet kalapálni a kocsin keletkező horpadásokat. A visszaállítás gombja nemcsak a vészhelyzetekben tud hasznos lenni, de időt is megspórolhatunk vele. Például amikor centiméter pontos ugratásra van szükség, és túlrepülünk a célon, nem kell megvárni, amíg össze-vissza bukfencezünk a leérkezés után – csak egy gombnyomás, és máris nekifuthatunk újra.



A HÁROM JÁTÉKMÓD

A Carmageddon bajnokságnál a nevünk megadása után két szereplő (kocsi) közül választhatunk, s az indítással egyben létre is hozunk egy állást a memóriakártyánkon. Ha a későbbiekben az állást folytatni kívánjuk, a Quick Starttal közvetlenül oda kerülünk, ahol legutóbb abbahagytuk. (Elméletileg ha ugyanazon a néven jelentkezünk be újra, akkor is ennek kéne történnie, de ez valahogy nekem mégsem így működött.) Összesen öt állást tárolhatunk egy kártyán, ezért nem árt az emlékezetünkbe vésni, hogy amikor egy hatodik nevet adunk meg, azzal az első állást felülírjuk! (Az állások közül az opciók között, a Controller Pak címszó alatt válogathatunk.)

Az N64-es Carmageddon az eddig megjelent két PC-s epizód keveréke: a pályák és az autók nagy része az első részből származik, míg a bajnokság felépítése a második részből lehet ismerős. A bajnokság összesen 30 versenyből áll, melyek hármas csoportokra vannak osztva – természetesen csoportok egyre keményebbek. Ha egy csoporton belül már mindegyik futamot megnyertük, egy-egy speciális küldetés teljesítésével léphetünk át a következő szinthez. Az első csoport végén például három kört kell időre lefutnunk. No persze ez csak a kezdet. Később egyre őrültebb feladatokat kapunk: háztetőkön antennákat robbantgatni, egy bulldózerrel megmérkőzni, aknákat eltakarítani, stb.

A bajnokságon kívül játszhatunk kétjátékos módban is (Head to Head). Ezen belül három mód választható annak megfelelően, hogy a győztes kihirdetéséhez melyik fő szabály (lásd feljebb) lesz alkalmazva.

Van még egy gyakorlás mód is: ezt azonban én inkább tanuló módnak hívnám – menet közben íródnak ki a szabályok.

PÁLYÁK ÉS AUTÓK

Az említett 30+10 futam folyamán úgy egy tucatnyi helyszín váltakozik: városban, erdős, barlangos helyszínen, havas síparadicsomban, tengerparton, repülőtéren, akadálypályán zajlanak a versenyek. Az utakon kis ládák vannak mindenütt: ezek vagy valami szórakoztató effektust produkálnak (például lebénítják a zombikat), vagy valami hasznos extra rejlik bennük. A powerupoknak két típusa van. Vannak olyanok, amik a felvételüktől számított bizonyos ideig működnek (ide tartoznak például a zombik viselkedését módosító extrák), és vannak olyanok, amiket jómagunk hozhatunk működésbe (felső C). Utóbbiból akár több is lehet nálunk: ez esetben lapozgathatunk köztük (jobb C). Néha ezek a powerupok nélkülözhetetlenek. Például amikor a 6. küldetésnél egy repülőtéri irányítótoronyba kell felugratnunk, csak úgy tudunk feljutni, ha utánégetővel hajtunk rá az ugratóra, s a megfelelő időben egy kenguruugrással rugaszkodunk el.



A Carmageddonban nem éppen hétköznapi járgányok szerepelnek (összesen 20 típus): a fagyisautótól kezdve a bulldózerig terjed a skála. Külön élvezet, hogy ezek mindegyikét vezethetjük. A lejátszott futamok után ugyanis a gallyra ment járgány a győztesnek jár – vagy legalábbis az, ami marad belőlük. A roncsokkal szabadon rendelkezünk: megjavíttathatjuk őket (Repair), avagy el is adhatjuk őket ócskavasnak (Scrap). A képzeletbeli garázsunkban összesen hat férőhely van, ezért javíttatni csak akkor lehet, ha van szabad kapacitás. Ha esetleg nincs, csinálhatunk üresedést egy megunt járgány eladásával (Sell).





AZ IRÁNYÍTÁS

Emlékszem, a Carmageddon PC-s változatában az tetszett mindenekfelett, hogy az autók a strapabírásukat leszámítva rendkívül életszerűen viselkedtek. Klasszul ugrathattunk velük, a kéziféket behúzva pedig frankón ki lehetett csapni a kocsi farát. S micsoda móka: így oldalazva sodorva el a gyalogosokat a művészi megoldásainkért külön bonusz-pénz ütötte a markunkat! Nos, ezek után siralmas volt, amit az N64 verzióban kellett tapasztalnom.

Ahogy gázt adunk, olyan, mintha egy holdjárót kormányoznánk. Az autó nemcsak az ugratókon, de még a kisebb dombokon is hatalmasakat ugrat, s alig kell hozzá némi sebesség. A gáz gombját csak finoman szabad nyomkodni, különben pillanatokon belül elérjük a végsebességet. Például ha a checkpoint rendszerű körkörös győzelmet tűzzük ki célul, úgy kell bánnunk a járgánnyal, mint a hímes tojással. Egy szimpla kanyar bevételéhez nem kevés gyakorlás kell. Idétlenül csúsznak a gumik – még a legjobban irányítható kocsi is csak alig akar engedelmeskedni a kormánymozdulatainknak. És akkor még nem is beszéltem a jeges pályákról. A csúcs pedig a víz alatti vezetés. Tudni kell, hogy a Carmageddon autói kétéltűek, tehát a folyók alján sem fullad le bennük a motor. A víz alatti kormányzást már az eredeti (PC-s) Carmageddonban is nagyon utáltam (pedig ott csak élethűen volt szimulálva a víz ellenállása), hát akkor el lehet képzelni, most mit éreztem...





De beszéljünk az extra mutatványokról! A féket behúzva úgy lassul le a kocsi, hogy igazából már rég "ki kéne figyelnie" a sofőrnek a szélvédőn. Ezek után felesleges is mondanom, milyen a kézifék (Z-gomb) – művészi "performanszokat" ezekkel lehetetlenség kivitelezni. Ki tudjuk ugyan csapni a kocsi farát, de csak úgy, ha kipörgetjük a kereket, amihez egy külön gomb lenyomása szükséges (alsó C).

HORROR – DE CSAK MÉRTÉKKEL

Művészi horrorban mondjuk amúgy sem tudnánk gyönyörködni, merthogy a hülyén rikoltozó zombik förtelmesen bénán néznek ki. Van egy dagadt típusú, meg egy nőiesebb idomokkal rendelkező, s ezek vannak "klónozva" száz számra. Mennyivel másabb volt, amikor stoppos kislányok integettek az útszélről, meg öltönyös pasasok rohangáltak... A zombik kinézeténél már csak az az effektus bénább, amikor elcsapjuk őket. Úgy tűnik, a súlytalanság nemcsak a kocsikra, de a zombikra is vonatkozik. Amikor az autó elé kerülnek, nem az történik ám, hogy felcsapódnak a motorháztetőre, vagy a kerekek alá sodródnak: csak toljuk őket magunk előtt, s közben úgy mellékesen darabjaikra hullanak. Szánalmasan néz ki az egész. A vér ugyan fröccsen, ám a tetemek köddé válnak, úgyhogy nem lehet széttrancsírozni őket, mint anno számítógépen. A terep rombolásában szintén nem sok örömünket leljük: a vandálkodásunknak ugyanis semmi nyoma nem marad. Ha kidöntünk mondjuk egy lámpaoszlopot, az ismeretlen dimenzióba diffundál.

A Carmageddon N64-en egyáltalán nem az igazi. Sokkal kezdetlegesebben néz ki, mint a két évvel ezelőtti számítógépes változat (ami már eleve szégyenletes), ráadásul játszhatatlan, és a cenzúrázással még az eredeti hangulatot is elvették. Ha netán egy kedves szülő olvassa most ezeket a sorokat, meglehet, hogy egy amorális baromnak tartja eme cikk szerzőjét, de akkor sem rejtem véka alá a véleményemet. Mármint a véleményemet erről az úgymond szalonképessé formálásról. Szerintem ez egy olyan hiábavaló, és eleve kudarcra ítélt próbálkozás volt, mintha Freddie Krueger egy Walt Disney rajzfilmben kapná meg a főszerepet. Nem okos dolog keverni a szezont a fazonnal. A fejlesztőknek el kell dönteniük: most vagy horrort készítenek, vagy esti mesét – a kettő együtt nem megy.

V.Z.

CARMAGEDDON 64

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
RUMBLE PAK

✓ AHOL ROMBOLNI LEHET, AZ TÚLZOTTAN ROSSZ MÓKA AZÉRT NEM LEHET
× ERŐLTETETTEN VISSZAFOGOTT HANGULAT, CSÚNYA GRAFIKAI MEGOLDÁSOK

53%

Csevegő

Csácsumicsá! Leszakadt a hó, tökig ér rögtön, hála Istennek vehettem is rögtön egy új akkumulátort, 12 ezer mínusz, hurrá! Úgyse tudtam volna mire költeni azt a pénzt, csak százezer más életbevágó dologra...Mindezeknek az volt az előzménye, hogy egyik esete itt hagyott a kocsim az irodában. Hurrá, 2500 a taxisoknak, akiket ráadásul utálok! Volt hát időm arra, hogy elmélkedjem a Konzolról. Elővettem a korábbi néhány számot, és nézegettem őket. (Úhh, de jó ez az újság, ha nem én csinálnám, kettőt vennék minden hónapban. Ja, bocs...) Rövidesen rájöttem arra, hogy ismét elérkezett az az idő az újság történetében (immáron másodszor), hogy kicsit csökkentenünk kell a százalékokat, mert nagyon elszaladt velünk a ló. Egyszerűen az a helyzet, hogy sokkal jobbak lettek a játékok, így a tesztelők hajlamosak arra, hogy minden új anyagra 90%-nál nagyobbat adjanak. Szerintem ha egy átlagos játék 50%, mint azt korábban már megbeszéltük, akkor egy 80-90%-os játék már nagyon királynak számít. Ne lepődjetek meg tehát, ha ezután eszerint – kritikusabban – számoljuk a végeredményt.

Kezdjük akkor a levelekkel és e-mailekkel, melyekből hála nektek most sem volt hiány.

Sziasztok Konzolosok! Végre erőt vettem magamon, hogy megírjam ezt a levelet, melyben tudtotokra adom: nagyon jó újságot készítetek nekünk hónapról hónapra. Nagyon jók a leírások, gyönyörűek a képek, a poszter pedig hab a tortán. *(Én meg azon gondolkozom folyamatosan, mivel lehetne ezt még jobbá tenni?! – BP.)* Őszintén szólva a Csevegő olvasása közben néha furcsa fintorba torzul az arcom. Némelyik "olvasó" olyan hülye kérdéseket tesz fel, hogy eszméletlen. Ezek biztos, hogy nem olvassák végig az újságot, mert akkor tudnák, hogy mikor lesz Dino Crisis, vagy Tomb Raider 4, sőt betéve tudnák az MGS titkait, amiről mindent leírtatok. Na mindegy. Játékok terén nálam ez a lista: Tenchu, Tomb Raider, Resident Evil, Silent Hill, MGS. Ez nem sorrend, mert mindegyik első helyezett. Adamnak üzenem, hogy kösz a remek bevezetőt a Star Wars Episode 1-hez. Végre egy olyan kritika, ami szerintem pontosan megfogalmazza a lényeget, amit sokan, nagyon sokan nem értenek meg a film megnézése után sem. Már a falra mászok a sok idióta, kritikusnak nevezett firkász irományaitól is. Nálam a film nagyon jó és kész. Na jó, Jar Jar tényleg idegesítő. Azt hiszem egyelőre ennyi elég, a legjobbakat kívánom nektek, na és persze magunknak is. Legyetek jók. Szűts András, Budapest

(Én most itt akkor a nyilvánosság előtt vitába szállnék veled. Egészen a bemutató napjáig reménykedtem. Mert hiába volt meg május 27.-én a teljes film CD-n, nem akartam lelőni a poént. A sort ugyanúgy végigálltam, mint a többiek, s az első hétvégén este kilenckor el is kezdődött az őrület. Már az gyanús volt, hogy a Star Wars felirat megjelenésekor tapsoltak az emberek!!! Azt hittem ilyen csak Amerikában létezik, de hát mindegy. És akkor eltöltöttem életem talán legszörnyűbb 2 óráját. Komolyan mondom arcizom rándulás nélkül néztem végig a filmet. Asszem' 1 Jar Jar poénon röhögtem el magam nagyon, de amúgy tényleg csöndben voltam. Ennyire gyenge történetvezetést, ilyen fos párbeszédeket már rég nem láttam. Szerintem Lukács úr a bevételre ment. Az oké, hogy a speciális effektusok jók és a szörnyek is fantasztikusan néznek ki, de ezzel nem lehet egy nézőt lekenyerezni. Legalábbis engem nem – BP.)

Áhhh, igen. Köszi a sok jó szót, csókollak, igyál a számlámra amit akarsz. Ádám barátom valóban betalált az EP1 cikkével, de hát ez a minimum tőle, hiszen ő a téma nagy szakértője. Arcon is borítottam volna, ha beállított volna valami gyengécske cikkel. Amióta befestette a haját és felállította (felzselézte, és a haját), mint valami technós szeletelőgép, úgyis minden alkalommal megmarom. A Petőfi csarnokban olyan előadást tartott az Episode 1-2-ről a legutóbbi Sci-fi napon, hogy a tömeg majdnem megizélte a színpadon örömében. Ha én írtam volna a cikket biztos jól meggyaláztam volna a filmet, mert nekem sokakkal ellentétben LEFELÉ megy az új epizód tetszési indexe, nem felfelé! Ha az új részek is ilyenek lesznek, dobom a Csillagok Háborúját egy életre. Ellentétben a South Park és a Blair Witch Project filmekkel, mert ezek viszont FELFELÉ mennek.

Áve Martin!

Baró az újság! Írtam egy kérdőívet, szeretném ha kitöltenéd és visszaküldenéd!

1., Kedvenc ételeid:
2., Kedvenc italaid:
3., Kedvenc játékaid (PSX-re):
4., Kedvenc sportod:
5., Kedvenc autómárkád:
6., Kedvenc filmed:
7., Kedvenc 576 Konzol újságod:

Kocsis Krisztián, Budapest

Zdrasztvujtye! Baró a kérdőív, mert ilyet még nem kaptam, könnybe lábadt szemmel töltöttem ki.

1 – Leginkább a húsok, mondjuk a bélszín jól átsülve. Meg a fiatal húsok, lehetőleg szőke és bögyös.

2 – Whisky+kóla, de másnap olyan a fejem, mint akinek a Half Life-ban a nyílpuskával belelőttek.

3 – PS-re nincs kedvenc játékom, pontosabban mindig más a kedvenc. Ismered a japán NTSC-s Metal Slug-ot? Na, az az egyik kedvencem. Igazi arcade őrület! De az egyetlen igazi kedvenc játékom a Half Life PC-re. Benne vagyok egy német klánban is, az MCM-ben, halál királyok vagyunk.

4 – Nem vagyok se sportrajongó, se sportértő. Nem érdekel. Az egyetlen sport, amit nekem találtak ki, az a CSAJRA-LÖVÉS.

5 – VW Golf 2 a kedvencem, a vágyam jelenleg egy cabrio BMW 328i az E36-os kasztniból 17 colos kerekekkel.

6 – Birodalom Visszavág, Aliens, Brian Élete, meg egy csomó másik.

7 – Mindig a legújabb!

Helló Martin! És Bagó Peti! Nem is remélem, hogy a CsSzH-n (Csevegő Szent Hasábjain) találnak válaszaim kérdésekre... ööö, izé, kérdéseim válaszokra. *(Na, az lenne még egy érdekes dolog. Küldjed a válaszaidat, megpróbálok kérdezni rájuk – BP.* **Hehehehe – Martin.***)* De azért sem küldök válaszborítékot, meg egyébként is ki tudja, mit hoz a Sors keze (Sors = Bagó Péter)...*(Hmmm, érdekes kis hasonlat. Az biztos, hogy már rengeteg levél látogatta meg a Nagy Kukamanót, ha értitek mire gondolok... – BP.* **Hahahaha – Martin.***)* Na, de miért írok én hagyományos levelet? Így legalább stílusosan meg tudom kérdezni, hogy hány hagyományos, és hány elektronikus levelet kaptok? Tehát melyikből kaptok többet? Utolsó és egyben végső kérdésem: Martin, Neked mit hoz a nyuszika Karácsonyra, és Bagó Peti, Te mit kapsz a Jézuskától Húsvétra. Micsoda? Most mondják itt mellettem, hogy nem is a Jézuska hozza az ajándékot!

(Hát most egy világ omlott össze bennem. Épp itt filóztam, hogy szokásos év végi levelemben mit is kérjek a Jézuskától, erre Te közlöd, hogy nincs is. Most mi lesz velem? Ki fog nekem ajándékokat hozni. Brühűű... Ez egyébként olyan volt, mint amikor a Martin bekapcsolta nekem a Resident 3 örökéletét, meg egylövéses győzelmét, miközben elugrottam valahová, s amikor visszajöttem csodálkoztam, hogy milyen frankón nyomom. Erre jön a Kispeti és mondja, benne van a csalás. Brühűű a négyzeten... De tudom még fokozni, mert a múltkor találtam egy kólásüveget az asztalomon, s belekortyoltam, mivel azt hittem az enyém, s akkor jön be a gazdája, szőlőzsírral a kezében, hogy az övé. Aha, azért volt olyan furcsa íze... Szóval megint csak brühűű. Gondolom ebből kitalálhatod, hogy karácsonykor nem vágyok másra, csak egy kis gyengédségre, csendre, boldogságra – BP.)

Csakúgy mellékesen, a múltkori szám slágerlistája Király volt! Nem hiába vezeti a Bajnokok Ligája csoportját a Herta BSC-vel. Na ezzel a sajátos hangulattal búcsúzom is tőletek: béke veletek! Nyári Roland, Kiszombor

Jézuska, ooooh, a Jézuska. Nekem igazán nem kell semmi, és mivel már rég kinőttem az "ajándékozós" korból, valószínűleg nem is hoz majd semmit. Esküszöm nem is vágyom másra, mint arra, hogy mostantól kezdve minden hétvégén egy gyönyörű szőke, barna, esetleg vörös baba kényeztessen a dolgos hétköznapok után. De úgy, hogy amikor megunom, húzzon haza azonnal! Hát olyan nagy kérés ez az élettől? Mi lenne, ha a lottóötösre fájna a fogam?

Pozor! Pozor! Agrostroj Prostéjov! Der Martin! Hub-Hugy! "Öcsém, Frankóra elhagyott az erőm!" Először is Drakulálni szeretnék az újsághoz. Tényleg jó, a szaga is finom. Kár, hogy a játékok már egyre procibbak. *(Kapcs ford. Köbüki nem ért egy szót sem belőled – BP.)* De tudod Martin, mi lenne "Frankóra Baró"? Ha lenne az újságban a konzolos hardverekről egy sorozat. Minden számban egy oldal. Kezdve a legelső csörgő-zörgőktől. Az amerikai beszólásokat, meg mér' engeditek meg frankóra az újságban? Pölö: "Elmentünk gémelni egyet a Tanya-Teammel, nekszt mi szpíkeltünk a der letyókkal a shopping centernél". Undorító!

(Akkor most egy picit menjünk át komolyba. Azt, hogy egyre több idegen nyelvű kifejezést használunk gondolom annak tudható be, hogy olyan témával foglalkozunk amiben sok az idegen nyelvű kifejezés. Másrészt pedig ha körülnézel piciny országunkban, láthatod, hogy mindenhol ilyen kifejezésekkel élnek. You know... - BP.)

Néhány szuper versem:

JÉGMEZŐKÖN
Jégmezőkön jártam,
Fagyott hullát láttam,
Belerúgtam kétszer,
Összefirkált filccel.

A BALSORS
Nem indul az autóm,
Eltörött a mankóm,
Beragadt a sárba,
Nagyokat kiáltva!
(Mármint a mankó)

NEM FOGUNK MÁR
Ha a damil elszakad,
Nem fogunk már több halat.
Ha mégis, az jó lenne,
Bedobnánk a szemétbe.
A szemétbe ott rohadna
Kutyuskának jó lakoma.

PEJNAHARDER
Megjött már a télapó,
Leesett a sok műhó!
Mit virulsz te ott a liszttel?
Te rohadt, büdös pejnaharder?!

Puskás Tivadar, Budapest

(Tivadar! Komolyan mondom bogarat ültettél a fülembe. Most beszéltem a nagyfőnökkel és mondta, hogy szívesen adna egy pár figurát annak az illetőnek, aki egy valódi verset beküldene nekünk. Költői szabadságotokat nem akarom korlátozni, így a témaválasztás a tietek marad, csak egy dolgot "rejtsétek" bele az 576 számsort. Az elbírálásban pedig a szerkesztőség valamennyi tagja részt fog venni! A beküldési határidő: december 31. – BP.)

Tivadar, rakjalak a kopaszok közé, hát egy szót nem vágtam a leveledből! Milyen idegen szavakra gondoltál? Amik a cikkekben vannak vagy amik a Csevegő leveleiben? Mert a leveleket nem mi írjuk, a cikkekben pedig csak "szakzsargon" van, és ezek az angol és "angolosított" szavak a játékteszteléshez szorosan hozzátartoznak. Egy teszt során ugyanis kábé kétezerszer kéne megemlíteni a "játék" (vagy "játszani, "játékos") szót, ami elég hülyén jönne ki. Ezért kellenek ezek a néha bugyuta csinált szavak. Meg játsszuk is az eszünket egy kissé...

Szióka fiúk! Martin, Péter, Zoli és Miki! **(Ki a máj az a Zoli? Martin)** Hosszú hallgatás után úgy határoztam, hogy újra tollat, azaz klaviatúrát ragadok (úgyis hetek óta rá vagyok tapadva, de erről majd később). Remélem hiányoztam egy kicsit?! Igazándiból nincsenek kérdéseim, mert amit tudni szeretnék, mindig megtalálom rá a választ a KONZOL-ban. Miért írok még is? Kedvtelésből. Az NTSC-s cikkek nekem is jól jöttek, egyből be is szereztem a Parasite Eve-t. Most ezt nyomom. Tetszik. Az FFVIII-al kapcsolatban csak annyit: Martin megértelek! Én is alig várom már, hogy elhagyjon az erőm...

A csevegőhöz fűznék még néhány megjegyzést. Juhász Sándornak: Belátom, igazad van, néha én is kiakadok saját nemem néhány képviselőjén, de azért ne írjatok le minket teljesen. Nem mindegyikünk van magától elájulva és próbálkozz, hátha összeakadsz 1-2 ilyennel. Sok sikert hozzá! A csevely végén már alig tudtam olvasni a nevetéstől. A férjemnek olvastam fennhangon, de szegény alig értette mit mondok. Szóval megint nagyot alakítottatok. Irigylem ezt a hozzáállást tőletek. Kedvesek vagytok, szuperek, minden ami kell. Martin! Jó húzás volt ez a Szilvis dolog. Érdekes volt látni a fiúkák reakcióit. Azt hiszem lassan búcsúzom. Puszika mindenkinek, majd még jelentkezek. Lénárt Krisztina, Nagykáta

Krisztikém, kisbabám, esetleg jelentkezhetnél minden hónapban nálunk, mert Martin bácsi (meg az összes olvasó KAN szerintem) nagyon karmolja a nagyritkán felbukkanó leányzók leveleit. Sajnos nekem a véleményem EGYRE lesújtóbb a csajokról, és elhiheted, hogy már próbáltam egy párat. Tudom, hogy vannak rendes csajok is, de azok már ELKELTEK.

Tisztelt 576 Kilóbáj! Én is ott voltam szeptember 16.-án a Baljós Árnyak premierjén. Bár én nem a Duna Plazába mentem, mert a Lurdy Házban volt.

(Kíváncsian várom mikor ír valaki, aki a Csepel Plazában és a Pólus Centerben látta a filmet, vagy aki meg sem nézte, de azt a Corvinban – BP.).

Már 6 nappal elővételben megvettem a jegyet (mert lehetett elővételben kapni), sőt, ahogy Bagó úr is írta, még volt jegy este 9-kor a premierre. Gond nélkül meg is néztem. Pedig annyi csókom, mint zs****** a g**********.

(Mivel ezt a részt szerintem a szerzőjén kívül nem nagyon értette más, ugorjunk – BP.).

Én értettem, és jót derültem rajta. Király vagy haver! Mostantól viszont keményen cenzúrázok, nehogy balhé legyen. Martin

Nem is tudtam, hogy konzolos társaimban ennyire eluralkodott a vezérs***ma. A Csevegő lassan átalakul szexrovattá. A szeptemberi számban az egyik srác úgy ki van akadva a csajszikra, de szerintem annyit h***** otthon, hogy már észre sem veszi, hogy a Dual Shock rázza a kezét (ha még csak a kezét rázná a kis huncutnak). Van egy óriási ötletem az ilyen típusú srácoknak. Csinálhatna a Sony egy Dual Shock-os műv******, ami ipari árammal menne, és úgy rázna, csapkodna, mint hal a szatyorban. A neve pedig A*** Shock lenne. Természetesen hozzá egy 3D-s pornójáték. Csak fel kellene csatolni és... Szilvike képére is sokan meg**************** a bohócukat, pedig az olyan kamu volt, mint hogy az új Terminátor részben Horn Gyula is szerepelni fog. Én is, én is, én is sze-

retnék tesztelő lenni! Van egy 120 megabáros Commodore 64-es Erőgépem, A4-es alaplapom (mint amin írok), öt perces havi Internet előfizetésem, levelezőn csinálom a 8 általánost, van egy ikertelefonom, és egy rakéta porszívóm. Meg is mutatnám az első próbacikkemet, amit 1 hónapig írtam a Vírus nevezetű eposzról: Hát ez gagyi! K**** sz**. Remélem a játék programozói is rajta vannak Osama Bin Laden halállistáján. Értékelés: (itt egy üres sor van).

A játékhoz kapcsolódva nekem Martin írásai tetszenek a legjobban, mert ő a góré, és én is így bevágódok nála a poszterért. De a Bagó Petié is nagyon jó, hogy biztosra menjek.

(Hát ez szomorú. A játékot ugyanis Ádám sorsolja. Én persze tudtam, ki a kedvenc tesztelőm. Beküldési határidő lejárt. Van egy poszterem... - BP.)

Egyébként az összes teszt jó az újságban.

(Mielőtt mindenki a szívéhez kapott volna, természetesen vicceltem. A legfrappánsabb indoklás kapja majd a Star Wars plakátot. – BP.).

Hányadikán jön meg kb. a postás a poszterrel?? Csak a részletes TV magazint hiányolom. Lenne pár kérdésem, szeretném ha választ adnátok rá a csevegőben. Jó-jó tudom, hogy oda megtisztelteтés bekerülni, pedig én kinyomtam magamból egy állatságot és az bizony le is ment. Na jó kétszer húztam le.

1., Mikor jelenik meg a Paula és Paulina logikai program, és meglehet-e ölni a főszereplőt azzal a nyiváköló kis hülyegyerekkel együtt?

2., A PlayStation 2-es támogatja-e majd, a DVD-t, az árvákat és az árvízkárosultakat?

3., Adjátok meg a Szilvi telefonszámát!!! Ha nem adjátok meg a számot, nem küldök több tesztet és ezt vehetitek fenyegetésnek is! És különben is 1-2 évet akarsz váratni szegény sráccal (99/10-es Konzol), pedig te már tudod, hogy Szilvi hason – más mint elölről. Na tovább nem fárasztlak az agybajaimmal, leteszem a pennát.

UI: A Konzol Pówer Szerkesztőit meg nagyon sajnálom, hogy még mindig gyerekcipőben járnak, biztos törheti a lábukat (miért nem támogatjátok őket?). Nem nagy dolog kikerülni az E6-osra, majd akkor írjatok, ha kijuttok az M4-esre! Kálló Tamás, Budapest

Na, most már végigolvastam ezt a megalevelet, csak közben elfelejtetem, hogy miket kérdeztél. Így nem is fogok egy csomó dologra válaszolni. Bocsika, öreg vagyok, mint az állat. Írjál megint, csak rövidebbet. Jéé, most jöttem rá, hogy ez egy South Park levél volt, tele káromkodással, szexszel, fikázással.

Szóval sok az erotika. Hát igen, az 576 Konzolt férfiak készítik elsősorban férfiaknak, akiket leginkább ez érdekel a PlayStation-ön kívül. Van ugye harmincakárhány oldal PS, és két oldal szex. Azért ez nem olyan rossz arány.

A PS2-ről csak annyit tudunk, hogy a Magyarországra készülő példányokba alulra beépítenek egy eredeti Sony CD-írót, hogy a hazai kalózok dolgát megkönnyítsék. Sőt, ha visszaküldöd a dobozban mellékelt kérdőívet, egy évid ingyen adják a nyers CD-t is.



Helló Martin! Régi olvasója és előfizetője vagyok a Konzolnak. Mondanom sem kell a Ti lapotok most a legjobb és remélem az is marad. Mondhatnám azt is, hogy király, de sajnos nem tudom, mert egy királynak illik pontosan megjelennie. Nem pedig össze vissza.

Kovács István, Budapest

AZ 576 Konzol szinte mindig pontosan jelenik meg, de ez a pontosság NEM NAPHOZ van kötve gyermekem. Mert elég érdekes lenne azt mondani, hogy minden hónap 25.-én jövünk ki, és egy évben lenne 6 olyan 25.-e, ami hétfőre, szombatra, vagy vasárnapra esne. Ezeken a napokon ugyanis igen bajos a megjelenés a nyomda miatt.

Tisztelt Martin! Ülök a TV előtt, nézem az egyik kereskedelmi adó koraesti horror műsorát, ahol a téma: "A videójátékok brutalitásra nevelése – káros hatásai a felnövekvő nemzedék számára..." Az, hogy a tisztelt újságírók elvégeztek jó pénzért egy tanfolyamot és így profi médiasztárokká avanzsálódtak rendben, aki szereti dicsőítse őket. Az, hogy a semmiből is világraszóló tragikusan megrendítő, exkluzív, "sehol és soha" nem látott riportokat tudnak készíteni (a sok bunkó meg behal tőlük) ez is rendben van. Sorolhatnám még az érdemeiket, de nem teszem, mert egyszerűen hihetetlen, hogy ilyen szenzáció-hajhász, primitív társaságot a képernyőre engednek, de hát végül is ez kell a népnek – ha már kenyér nincs cirkusz legyen, ez a trend, mit tegyünk...

Pár apró momentum kimaradt a műsorból, csak a szegény gyerekek védelmében előhozakodnék velük, ami hirtelen felindultságomban eszembe jut.

A JÁTÉK szó jelentését megnézték vajon a műsorkészítők, arról nem is szólva, hogy a jól szituált nyugdíjas napközis tanár néni látott már bármilyen programot is. Azon besz*rtam, hogy szerintük a gyerekek nem tudnak különbséget tenni a jó és a rossz karakterek között, mindig tudtam, hogy a 3 éves gyermekem egy zseni, de két éve amióta tud ülni, k*rvára vágja, hogy mely progiban ki-kivel van és ha belegondolunk nem gyakori az olyan (nincs is sajnos), hogy Esmeralda szemét kéne kilőni. A lemezek csomagolásán meg rajta van a korhatár és a brutális tettek elkövetőit (meg a családjukat is) megnézném hány CD-t nyomtak végig, amíg sikerült állattá válniuk (a Virust legalább kétszer kéne). Minden játékban tökéletesen tisztán látszik ki a pozitív és ki a negatív szereplő, és mindig a jó ügyet, célt, világmegmentést, stb-t kell szem előtt tartani, hát könyörgöm, ez senkinek nem tűnt fel véletlenül? Csinálnék egy Carmageddon-t, ahol riporterekért dupla bonusz járna esküszöm. Nem veszik észre, hogy a mocsok és a szenny nem a játékokban, hanem az életben van? Kolompár Lajoska nem a családi körülményei miatt lett bűnöző, hanem mert annyira intelligens volt, hogy bent ragadt a virtuális világban..., és ez még rosszabbul hangzik, mint a nehéz gyerekkor és azt sem írja alá senki igazából. Kész röhej az egész, hogy valódi téma hiányában képesek mindent kitalálni, pedig józan ész birtokában mindenki tudja, hogy a Tom és Jerry-től kezdve, az oviba meneten át az esti híradóig mindenütt brutalitást látnak a gyerkőcök és szerintem teljesen az egyéni beállítottságától, meg az otthonról "kapott" dolgoktól függ mivé válik az emberke (pl.: kíváncsi lennék a Whisky-s milyen progikat nyomott – anno Román Úttörőként –, hogy ilyen király lett).

Olyan műsort miért nem készíttetnek, amiben bemutatnák azon programokat, amelyek végigjátszása révén NEM lett bűnöző több millió emberből? A progik ugyanazok lennének, csak az emberek mások... mert az nem akkora szenzáció! Minden jót kívánva! Simon T., Budapest

Korrekt leveledhez felesleges lenne túl sokat hozzászólnom, mert csak szaporítanám a szót. Ugyanez a véleményem. Ezelőtt a műsor előtt engem is megkerestek (mint már többször) a TV-től, hogy nyilatkozzak. Azt kérdezetem, hogy ez egy ugyanolyan barom-ökör műsor lesz-e, mint az a 2-3, melyekben már szerepeltem a témával kapcsolatban? Mert akkor nem megyek. Azt mondták 20 perc lesz összevágva. Jó, akkor nem is mentem.

Egyszer 1 órát beszéltettek (vettek, kameráztak) erről a brutalitásról, a végén a műsorban ÖT PERC volt az egész blokk, ebből EGY MONDAT jutott nekem.

A másik élő adás volt, NÉGYSZER szólaltam meg, mert végig a Radványi Dorottya "művésznőt" meg a Sugár Ági "művésznőt" erőltették, meg egy köcsög telefonos játékot. Na, azóta én nem megyek el egy ilyen hülye műsorba sem.

A játékoknak semmi köze a "brutálissá" váláshoz. Annyira nem, mint ahogy annak idején a videónak sem volt, pedig a '80-as években azt is anyázták a médiák. Most a játékokon van a sor. Majd jön valami új őrület, például egyfajta virtuális sisak, amivel tetszés szerinti szituációba kerülhetsz, és akkor az lesz minden baj forrása. Ha templomba járnánk, mint a hülyék, vakon és barom módjára, akkor biztos nem lenne baj...

Ennyit novemberre. Megyek egy kis Half Life klán-háborúba. A Neten találkozunk!

Martin

SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D

CRASH BANDICOOT

2999,- FT/DB



Jet Board Crash | Komodo Moe | Jet Pack Crash

Coco Bandicoot | Dr. Neo Cortex | Tiny

CRASH BANDICOOT

2999,- FT/DB

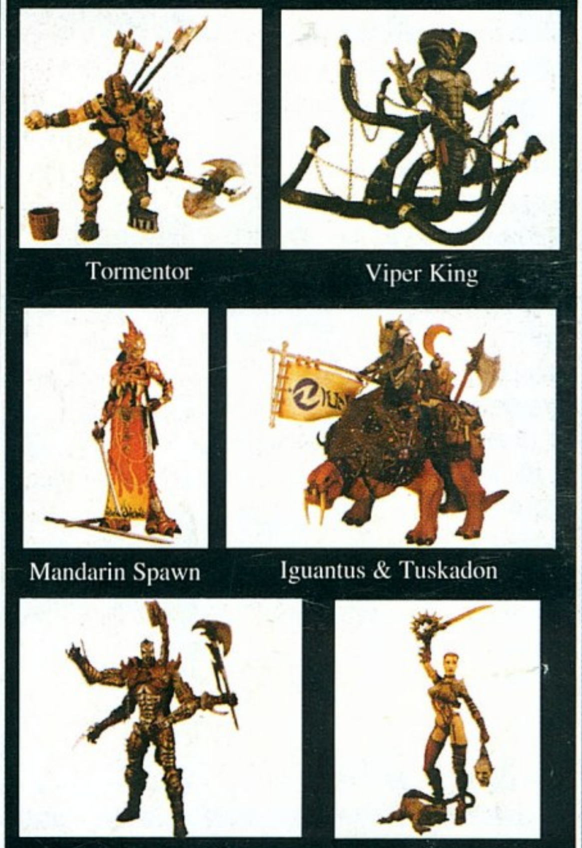


Deep Dive Crash | Dingo Dile | High Flying Crash

Dr. N. Gin | Wave Rider Coco | Dr. N. Tropy

SPAWN

3999,- FT/DB



Tormentor | Viper King

Mandarin Spawn | Iguantus & Tuskadon

Spawn: The Black Heart | The Necromancer

DUKE NUKEM

2999,- FT/DB



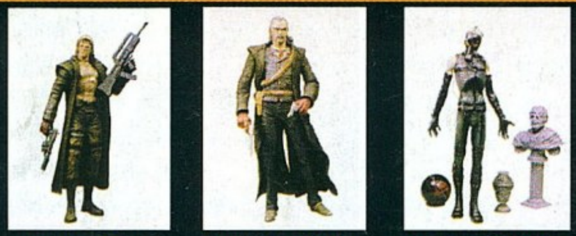
Pigcop



Battlelord | Duke Nukem | Octabrain

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

3999,- FT/DB



Liquid Snake | Revolver Ocelot | Psycho Mantis



Solid Snake | Meryl Silverburgh | Sniper Wolf | Vulcan Raven | Ninja

TEKKEN 3

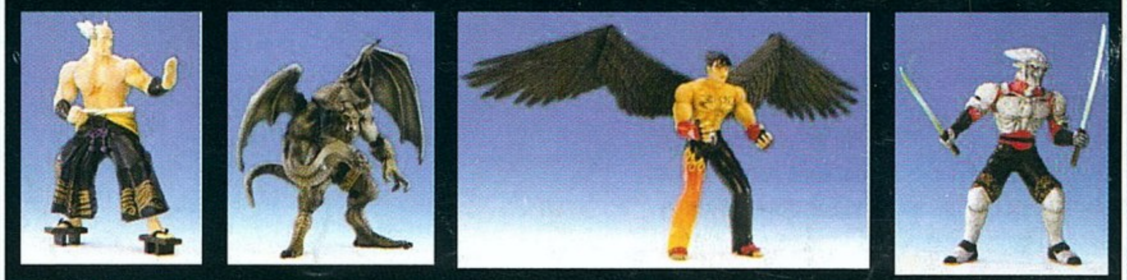
3999,- FT/DB



Jin Kazama | Nina Williams | Paul Phoenix | Ling Xiaoyu

TEKKEN 3

4999,- FT/DB



Heihachi Mishima | True Ogre | Evil Jin Kazama | Yoshimitsu

QUAKE

2999,- FT/DB



Major | Athene | Iron Maiden | Tank


ÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!
MARIO KART 64
3999,- FT/DB
Bowser
Yoshi
Mario
STAR WARS EPISODE I
2999,- FT/DB
THE FORCE IS WITH YOU IN ALL THE STAR WARS FIGURES
1- Battle Droid, 2- Qui-Gon Jinn, 3- Queen Amidala, 4- Darth Maul, 5- Anakin Skywalker, 6- Padmé Naberrie, 7- Jar Jar Binks, 8- Obi-Wan Kenobi
1- Watto, 2- Senator Palpatine, 3- Ric Olié, 4- Darth Sidious, 5- C-3PO
1- Boss Nass, 2- Ki-Adi Mundi, 3- Chancellor Valorum, 4- Mace Windu, 5- Gasgano & Pit Droid
RESIDENT EVIL 2
3999,- FT/DB
Zombie & Claire Redfield
Licker & Leon S. Kennedy
Tyrant/Mr. X
Williem G-4 & Williem G-3
William Birkin & Sherry
Ada Wong & Ivy
Hunk & Zombie
ZELDA OCARINA OF TIME
4999,- FT/DB
COLLECTIBLE ACTION FIGURES
Link
Ganon
SPAWN
3999,- FT/DB
Curse of The Spawn 2
Zeus
Hatchet
Jessica Priest & Mr. Obersmith
Medusa
Raenius
AUSTIN POWERS
3999,- FT/DB
Fat Bastard
Austin Powers
Dr. Evil
Austin Powers
Felicity Shagwell
TOMB RAIDER
Lara & Motorbike 3999,-
Lara & Tiger 3999,-
Jungle Outfit 5999,-
Wetsuit 5999,-
Ami a képes listánkból kimaradt...
MORTAL KOMBAT TRILOGY
1999,- FT/DB
THE X FILES
3999,- FT/DB
MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES
4999,- FT/DB
VIRUS
2999,- FT/DB
CARNAGE COLLECTION DINOSZAURUSZOK
2999,- FT/DB
ALIENS
2999,- FT/DB
WILD WILD WEST
3999,- FT/DB

ISSN 1417-9296

